ПЕДАГОГИКАЛЫҚ ЖӘНЕ ПСИХОЛОГИЯЛЫҚ ҒЫЛЫМДАР
ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ И ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ НАУКИ
PEDAGOGICAL AND PSYCHOLOGICAL SCIENCES

CENTRAL ASIAN SCIENTIFIC JOURNAL
ISSN 3135-3061
2026. №4 (32), Том 3. С. 205–209
DOI: https://doi.org/10.5281/zenodo.24621809
Сайт журнала: https://cajournal.kz

УДК 37.01

ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК МЕТОД ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ В ЦИФРОВОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЕ

А.А. Резник, С. Лавренюк, А.В. Петрова
Павлодарский педагогический университет имени Әлкей Марғұлан, Павлодар, Казахстан

Резник Алина Александровна — Студент 4 курса, Павлодарский педагогический университет имени Әлкей Марғұлан, Павлодар, Казахстан.

Лавренюк София.Владимировна, — Студент 4 курса, Павлодарский педагогический университет имени Әлкей Марғұлан, Павлодар, Казахстан.

Петрова Анастасия Владимировна — Студент 4 курса, Павлодарский педагогический университет имени Әлкей Марғұлан, Павлодар, Казахстан.

Научный руководитель: Тайчик Жамиля Ерболатовна — Вице-декан по воспитательным и социальным вопросам, старший преподаватель, магистр информатики, Высшая школа естествознания, Павлодарский педагогический университет имени Әлкей Марғұлан, Павлодар, Казахстан.

© А.А. Резник, С. Лавренюк, А.В. Петрова, 2026

Аннотация: В статье рассматривается геймификация как эффективный метод повышения учебной мотивации обучающихся в условиях цифровой образовательной среды. Анализируются ключевые игровые механики (система баллов, уровни, бейджи, рейтинги, нарратив), их влияние на внутреннюю и внешнюю мотивацию, а также возможности интеграции игровых элементов в школьное и вузовское обучение. На основе современных российских и казахстанских исследований обосновывается потенциал геймификации для повышения вовлеченности, академической успеваемости и формирования устойчивого интереса к учебному процессу. Представлены практические рекомендации по внедрению геймификации в цифровую образовательную практику.

Ключевые слова: геймификация, учебная мотивация, цифровая образовательная среда, игровые механики, вовлеченность обучающихся, педагогические технологии

Современная система образования переживает период активной цифровой трансформации. Переход значительной части учебного процесса в онлайн- и смешанный формат, широкое распространение образовательных платформ и цифровых инструментов создают новые возможности, но одновременно порождают серьезные вызовы. Одним из наиболее острых остается проблема поддержания учебной мотивации обучающихся. В условиях, когда внимание учеников и студентов постоянно конкурирует с развлекательным контентом социальных сетей и компьютерных игр, традиционные методы стимулирования учебной деятельности часто оказываются недостаточно эффективными.

В этом контексте особую актуальность приобретает геймификация — подход, предполагающий перенос игровых механик и элементов дизайна игр в неигровой образовательный контекст. Геймификация не сводится к простому «превращению урока в игру». Это системное использование таких инструментов, как система баллов и уровней, бейджи достижений, рейтинговые таблицы, прогресс-бары, квесты, нарративные сюжеты и

мгновенная обратная связь, для повышения вовлеченности, поддержания интереса и формирования устойчивой мотивации к обучению [1; 4].

Цель настоящей статьи — проанализировать потенциал геймификации как метода повышения мотивации обучающихся в цифровой образовательной среде, выявить ключевые механизмы ее воздействия и сформулировать практические рекомендации по эффективному внедрению игровых элементов в учебный процесс.

Теоретические основы геймификации в образовании

Понятие геймификации в образовании активно разрабатывается как зарубежными, так и российскими исследователями. В общем виде геймификация понимается как применение игровых принципов, механик и элементов дизайна в неигровых контекстах с целью повышения мотивации, вовлеченности и эффективности деятельности. В отличие от игрового обучения (game-based learning), где учебный материал полностью погружается в игровую форму, геймификация сохраняет структуру традиционного образовательного процесса, дополняя его игровыми стимулами [5; 10].

Исследователи отмечают, что геймификация опирается на фундаментальные психологические механизмы, связанные с потребностями человека в компетентности, автономии и связанности (теория самодетерминации). Игровые механики позволяют удовлетворять эти потребности: система уровней и достижений дает ощущение прогресса и мастерства, возможность выбора траектории обучения поддерживает автономию, а командные задания и рейтинги способствуют социальной связанности [2; 6].

В работах последних лет подчеркивается, что геймификация особенно эффективна именно в цифровой среде. Цифровые платформы позволяют реализовать мгновенную обратную связь, автоматический подсчет баллов, визуализацию прогресса и адаптацию сложности заданий под уровень конкретного обучающегося. Это создаёт условия для персонализированного обучения, которое традиционный классный формат обеспечить затрудняется [1; 7].

Ключевые игровые механики и их влияние на мотивацию

Среди наиболее распространенных и исследованных игровых механик, применяемых в образовании, можно выделить следующие: система баллов и прогресса, уровни и бейджи, рейтинги и соревновательные элементы, нарратив и квесты, мгновенная обратная связь. Рассмотрим подробнее каждую из них.

Система баллов и прогресса подразумевает начисление баллов за выполнение заданий, активность на занятиях, помощь одноклассникам или работу с дополнительными материалами. Благодаря этому у ребёнка появляется видимая и понятная картина своих достижений. Прогресс-бары и индикаторы выполнения модуля постоянно показывают, как он продвигается к цели. Исследования подтверждают, что такая визуализация заметно повышает настойчивость и снижает тревожность, связанную с неопределенностью результатов [4; 6].

Уровни и бейджи работают как мощный внешний подкрепитель. Переход на новый уровень или получение цифрового значка за освоение темы или навыка мотивирует продолжать. Если бейджи спроектированы грамотно, они отражают не только факт выполнения задания, но и качество работы, проявление креативности или умение сотрудничать. Такой подход обеспечивает более детальную дифференциацию оценки и способствует поддержанию разнообразных форм учебной мотивации [2; 5].

Рейтинги и соревновательные элементы, с одной стороны, стимулируют соревновательность и социальное сравнение, с другой — требуют осторожного подхода. Для части детей чрезмерная конкуренция может вызывать тревогу и снижать внутреннюю мотивацию. Поэтому чаще оказываются предпочтительнее более мягкие варианты: рейтинги по группам, индивидуальные «личные рекорды» или соревнования с самим собой [1; 10].

Нарратив и квесты встраивают учебный материал в сюжетную линию и превращают задания в миссии. Обучающийся начинает воспринимать себя не пассивным получателем информации, а героем, который решает значимые задачи. Такой подход особенно хорошо

работает при изучении гуманитарных дисциплин, истории, литературы, а также в проектной деятельности [5; 9].

Наконец, мгновенная обратная связь — одна из самых сильных сторон цифровой геймификации. Система сразу отмечает правильный ответ, выполненное задание или даже простое проявление усилия. Это поддерживает состояние «потока» и дает возможность быстро исправлять ошибки, не дожидаясь проверки тетради учителем [4; 7].

Влияние геймификации на учебную мотивацию: данные исследований

Современные эмпирические исследования подтверждают положительное влияние грамотно спроектированной геймификации на различные аспекты учебной мотивации и результатов обучения. В работах российских авторов отмечается рост вовлеченности, повышение частоты выполнения домашних заданий, улучшение академической успеваемости и формирование более позитивного отношения к учебному процессу [1; 4; 5].

Особо подчеркивается, что геймификация способна воздействовать как на внешнюю, так и на внутреннюю мотивацию. Внешние стимулы (баллы, бейджи, рейтинги) на начальном этапе привлекают внимание и побуждают к активности. По мере того как обучающийся начинает испытывать удовлетворение от собственного прогресса, ощущение компетентности и интереса к содержанию, внешняя мотивация трансформируется во внутреннюю. Именно этот переход считается одним из ключевых показателей успешной геймификации [2; 6].

Казахстанские исследователи также фиксируют позитивные эффекты внедрения игровых подходов. Геймификация рассматривается как средство повышения мотивации и вовлеченности обучающихся, особенно в условиях цифровизации образования и развития SMART-сред. Отмечается, что игровые элементы помогают преодолевать пассивность, характерную для традиционных форм подачи материала, и делают учебный процесс более динамичным и личностно значимым [3; 8; 9].

Важно подчеркнуть, что эффективность геймификации во многом зависит от качества ее проектирования. Механическое добавление баллов и бейджей без связи с учебными целями и без учёта возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся может привести к поверхностной мотивации или даже к снижению интереса после первоначального энтузиазма. Поэтому ключевым условием успеха является педагогическая целесообразность используемых игровых элементов [1; 6].

Геймификация в цифровой образовательной среде: возможности и практика

Цифровая образовательная среда создает особенно благоприятные условия для реализации геймификации. Современные платформы обучения (LMS-системы, образовательные приложения, интерактивные доски) позволяют встраивать игровые механики непосредственно в структуру курса. Преподаватель может настроить автоматическое начисление баллов, создать систему достижений, организовать командные соревнования и отслеживать прогресс каждого обучающегося в реальном времени [7; 9].

На практике геймификация успешно применяется на разных уровнях образования. В начальной и средней школе популярны такие инструменты, как Classcraft, Kahoot!, Quizzz, где игровые элементы помогают удерживать внимание и делать проверку знаний увлекательной. В высшем образовании геймификация используется для повышения активности студентов на лекционных и практических занятиях, стимулирования самостоятельной работы и формирования профессиональных компетенций через симуляции и квесты [5; 10].

Особый интерес представляют комплексные гейм инфицированные системы, в которых весь курс или модуль построен как единое игровое пространство с общей сюжетной линией, ролями, миссиями и прогрессией. Такие системы требуют значительной подготовительной работы от педагога, но дают наиболее выраженный и устойчивый эффект в плане мотивации [2; 4].

В условиях казахстанского образования внедрение геймификации связано с общими задачами цифровизации и повышения качества обучения. Использование игровых подходов

может способствовать решению таких проблем, как низкая вовлеченность в дистанционном формате, недостаточная самостоятельность обучающихся и слабая связь между учебным материалом и реальными жизненными задачами [3; 8].

Рекомендации по внедрению геймификации

На основе анализа теоретических положений и эмпирических данных можно сформулировать ряд практических рекомендаций для педагогов, планирующих использовать геймификацию.

Во-первых, геймификация должна быть подчинена учебным целям, а не наоборот. Игровые механики подбираются так, чтобы усиливать достижение конкретных образовательных результатов, а не отвлекать от них [1; 6].

Во-вторых, необходимо соблюдать баланс между внешней и внутренней мотивацией. Чрезмерный акцент на наградах и рейтингах может вытеснить интерес к самому содержанию. Поэтому важно сочетать внешние стимулы с заданиями, предполагающими выбор, творчество и осмысление материала [2; 4].

В-третьих, следует учитывать возрастные и индивидуальные особенности обучающихся. То, что эффективно работает в начальной школе, может оказаться слишком детским для студентов, и наоборот. Дифференциация сложности, возможность выбора уровня сложности и наличие как соревновательных, так и кооперативных механик позволяют охватить более широкий круг учащихся [5; 10].

В-четвертых, цифровая реализация геймификации требует продуманной технической инфраструктуры и готовности педагога работать с соответствующими инструментами. Важно не усложнять систему чрезмерно: чрезмерно сложные правила и интерфейсы могут снизить, а не повысить мотивацию [7; 9].

Наконец, необходима постоянная рефлексия и корректировка. Педагог должен отслеживать, как обучающиеся реагируют на введённые игровые элементы, и быть готовым адаптировать систему на основе обратной связи [3; 6].

Заключение

Геймификация представляет собой мощный и гибкий инструмент повышения учебной мотивации в условиях цифровой образовательной среды. При грамотном проектировании она позволяет сочетать внешние стимулы с поддержкой внутренней мотивации, делает процесс обучения более динамичным, персонализированным и эмоционально насыщенным. Российские и казахстанские исследования подтверждают положительное влияние игровых механик на вовлеченность, успеваемость и отношение обучающихся к учебе [1; 3; 4; 8].

Вместе с тем геймификация не является универсальным решением всех педагогических проблем. Её эффективность определяется качеством педагогического замысла, соответствием используемых механик учебным целям и особенностям целевой аудитории, а также готовностью педагога к системной и рефлексивной работе. Дальнейшее развитие теории и практики геймификации в образовании связано с более глубоким изучением долгосрочных эффектов, разработкой методик адаптации игровых элементов к различным предметным областям и возрастным группам, а также с интеграцией геймификации в целостные модели цифровой педагогики.

Таким образом, геймификация может и должна занимать значимое место в арсенале современного педагога, работающего в цифровой образовательной среде, при условии осознанного, педагогически обоснованного и творческого подхода к ее реализации.

Список литературы:

1. 1. Андронникова О. О., Шух А. Н. Геймификация в российском образовании: систематический обзор

2. эмпирических исследований (2024–2026) // Общество: социология, психология, педагогика. 2026. № 7. С. 68–78.

3. DOI: https://doi.org/10.24158/spp.2026.7.8.

4. 2. Антоновский А. В., Жуйкова С. А. Геймификация как педагогическая технология повышения мотивации и
5. самореализации обучающихся // Прикладная психология и педагогика. 2025. Т. 10, № 1. С. 104–127. DOI:
6. https://doi.org/10.12737/2500-0543-2025-10-1-104-127.
7. 3. Бекбаева Ж. С., Казакова А. В. Геймификация образовательного процесса как инструмент повышения
8. учебной мотивации обучающихся // Алтынсаринские чтения (13.02.2026): Технологии и инновации в
9. образовательной практике: новые вызовы и эффективные решения. Костанай: Костанайский региональный
10. университет имени Ахмета Байтұрсынұлы, 2026. С. 250–255. URL:
11. https://dspace.ksu.edu.kz/handle/123456789/9131.
12. 4. Ермина У. В. Геймификация в образовании: анализ влияния на мотивацию и успеваемость обучающихся //
13. Экономика и управление: проблемы, решения. 2024. Т. 2, № 6. С. 294–300.
14. 5. Жуйкова С. А. Геймификация как инновационная образовательная технология обучения в вузе // Педагогика
15. и психология: академический журнал. 2025. № 4 (11). С. 19–22. URL:
16. https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-kak-innovatsionnaya-obrazovatelnaya-tehnologiya-obucheniya-v-vuze.
17. 6. Казакова А. В., Вахидова Л. В. Геймификация образовательного процесса: механизмы формирования учебной
18. мотивации у будущих педагогов // Молодежный вестник Башкирского государственного педагогического
19. университета им. М. Акмуллы. 2026. № 1. С. 88–108. URL: https://bspu.ru/files/253899.
20. 7. Майнцер Д. А., Киселева О. В., Науменко В. В. Интерактивные методы и игровые подходы в современном
21. высшем SMART-образовании // Вестник КазАТК. 2025. Т. 138, № 3. С. 322–329. DOI:
22. https://doi.org/10.52167/1609-1817-2025-138-3-322-329.
23. 8. Нургалиев М. К., Алимжанова Л. М. Роль геймификации в образовании // SDU University Bulletin: Pedagogy
24. and Teaching Methods. 2021. Т. 57, № 4. С. 22–27. DOI: https://doi.org/10.47344/sdu%20bulletin.v57i4.606.
25. 9. Омарова М. К., Гелишли Ю. Геймификация профессионального образования: сравнительный анализ
26. существующих фронтиров исследования // Вестник Карагандинского университета. Серия «Педагогика». 2025.
27. Т. 30, № 1 (117). С. 178–186. DOI: https://doi.org/10.31489/2025ped1/178-186.
28. 10. Хасанянова З. Р. Геймификация в школе: создание увлекательного учебного процесса // Инновационная
29. наука. 2025. № 1-1. С. 103–106. URL:
30. https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-v-shkole-sozdanie-uvlekatelnogo-uchebnogo-protsessa