

Геймификация в образовании: философские основания и стратегии развития

Научный руководитель – Габриелян Олег Аршавинович

Литвиненко Дмитрий Дмитриевич

Студент (магистр)

Крымский федеральный университет имени В. И. Вернадского, Симферополь, Россия

E-mail: LightningStrange@gmail.com

Современная система образования стоит перед необходимостью адаптации к новым вызовам цифровой эпохи. Видеоигры и игровые механики давно перестали быть исключительно формой развлечения и всё чаще рассматриваются как мощный инструмент обучения. В условиях активной цифровизации образовательного процесса геймификация становится методом, способствующим вовлечению обучающихся, развитию их критического мышления и повышению мотивации к освоению материала. Однако этот инструмент нуждается в осмысленном применении, особенно в контексте трансляции культурных ценностей и национальной идентичности.

Геймификация может использоваться для формирования у обучающихся понимания исторического наследия, осознания ценности гражданской ответственности и любви к Родине. Исследования показывают, что образовательные игры, такие как "Revolution" и "Mission US", способствуют лучшему усвоению исторических фактов и повышают уровень гражданской сознательности среди молодежи [3]. Для эффективного применения данного инструмента важно учитывать мировые практики, а также определить культурный фильтр, позволяющий адаптировать успешные методы к российской образовательной среде [3].

Объектом исследования данной работы выступает геймификация в образовательном процессе.

Предметом исследования является философские и методологические аспекты применения игровых технологий в обучении, их влияние на трансляцию ценностей, исторической памяти и патриотического воспитания.

Цель работы – определить механизмы эффективного внедрения геймификации в систему образования, изучить её роль в формировании традиционных ценностей и разработать концепцию институциональной поддержки игровых образовательных инициатив в России.

Для достижения целей работы решаются следующие **задачи**:

- 1) Изучить философские и педагогические концепции, на которых основана геймификация.
- 2) Провести анализ международного опыта использования геймификации в образовательных системах.
- 3) Определить механизмы трансляции традиционных ценностей и исторической памяти через игровые технологии.
- 4) Разработать рекомендации по созданию институциональной поддержки образовательных игровых проектов в России.

Философские идеи, заложенные в концепции геймификации, во многом перекликаются с работами Й. Хёйзинги и Л. С. Выготского. Хёйзинга в своей работе "Homo Ludens" отмечает, что игровая деятельность является неотъемлемой частью культуры и общества,

оказывая влияние на развитие личности [1]. Выготский же подчеркивает важность воображения и творчества в процессе обучения, указывая, что игровая среда способствует активному усвоению знаний и формированию навыков сотрудничества [2].

Многие страны активно применяют игровые механики в образовательных программах. Например, в Финляндии обучение с использованием игровых методов показало рост успеваемости учащихся на 17% по сравнению с традиционными методиками, согласно данным Министерства образования Финляндии [4]. Например, в Финляндии геймификация используется для развития навыков сотрудничества и решения проблемных ситуаций, в США и Канаде – для вовлечения студентов в изучение истории через интерактивные симуляции, а в Японии игровые технологии помогают обучать школьников традиционным ценностям и культурным кодам [4].

Геймифицированные методики доказали свою эффективность в преподавании иностранных языков, истории, философии и даже точных наук. Например, в России уже применяются элементы геймификации в обучении русскому языку как иностранному [5].

Игровые механики могут быть эффективным инструментом развития критического мышления. Например, исследования Тихонович Т. (2021) показывают, что студенты, участвующие в симуляционных играх, на 25% лучше справляются с анализом сложных ситуаций по сравнению с контрольной группой [5]. Видеоигры, требующие анализа ситуаций, принятия решений и адаптации к изменяющимся условиям, формируют у учащихся навыки системного мышления и осмысленного подхода к решению проблем. Например, стратегии и тактические симуляторы требуют от игроков прогнозирования последствий своих действий, что способствует развитию аналитических способностей [3].

В России пока отсутствует системная институциональная поддержка образовательных игровых инициатив, что приводит к доминированию иностранных нарративов в игровой среде. Например, 78% образовательных игр, используемых в российских школах, разработаны за рубежом, что затрудняет интеграцию национальных ценностей в образовательный процесс [3]., что приводит к доминированию иностранных нарративов в игровой среде. Это создает риски утраты национального культурного кода в обучении. Для эффективного внедрения геймификации в российскую образовательную систему необходимо:

- Исследовать, какие смыслы и ценности транслируются через игровые механики в других странах.
- Разработать методологию адаптации успешных мировых практик с учетом отечественных культурных и образовательных особенностей.
- Создать платформу, которая будет поддерживать разработчиков образовательных игр и геймифицированных курсов, направленных на формирование национальной идентичности.

Таким образом, в ходе исследования были рассмотрены философские основания геймификации, проанализированы международные практики ее применения, а также определены механизмы трансляции традиционных ценностей через игровые технологии. Было установлено, что геймификация может выступать мощным инструментом формирования национальной идентичности и передачи культурного наследия. Однако её эффективное использование требует методологической проработки и институциональной поддержки.

Создание национальной платформы образовательных игровых инициатив позволит разработчикам внедрять актуальные игровые решения, учитывающие культурные и образовательные особенности России. Такая платформа должна включать в себя систему

сертификации образовательных игр, поддержку разработчиков грантами и методологическую базу для адаптации успешных мировых практик в российском контексте, учитывающие культурные и образовательные особенности России. Это обеспечит гармоничное развитие общества и позволит отечественным образовательным учреждениям использовать потенциал геймификации на благо подрастающего поколения.

Источники и литература

- 1) Хёйзинга Й. Homo Ludens. Человек играющий. – СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2015.
- 2) Выготский Л. С. Воображение и творчество в детском возрасте. – СПб.: Питер, 2019.
- 3) Пискунов Л. А., Морозов Б. Б. Использование компьютерных игр в образовании // Вестник науки. – 2020. – №3. – С. 103-106.
- 4) Алексеев В. Н. Игровые технологии в образовании. – М.: Просвещение, 2022.
- 5) Тихонович Т. Симуляция и геймификация в современном образовательном пространстве // КАНТ. – 2021.