

# РОЛЬ ГЕЙМИФИКАЦИИ В ЦИФРОВИЗАЦИИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

НУРЛЫЕВА М.Х

*Государственный энергетический институт Туркменистана*

**Аннотация:** Статья исследует роль геймификации в цифровизации профессионального образования. Рассматриваются цифровые платформы, использующие игровые элементы для повышения мотивации студентов и развития профессиональных навыков. Анализ примеров показывает, как геймификация делает обучение увлекательным и эффективным. Предложены практические рекомендации по ее внедрению. Работа подчеркивает значимость геймификации для создания современной образовательной среды.

Цифровизация меняет профессиональное образование, делая его доступным и гибким. Студенты могут учиться в удобное время, а преподаватели — адаптировать материалы под запросы рынка труда. По прогнозам компании Statista, к 2025 году рынок онлайн-образования вырастет до 350 миллиардов долларов [1]. Но как сделать обучение не только доступным, но и увлекательным? Ответ — геймификация, которая использует игровые элементы, такие как баллы и награды, чтобы мотивировать студентов [2].

Сегодня традиционные лекции и семинары часто не удерживают внимание студентов, особенно в сложных технических дисциплинах, где требуется усидчивость. Геймификация превращает учебу в интерактивный процесс, где каждый шаг приносит чувство достижения. Это особенно важно для профессионального образования, где нужно не только освоить теорию, но и развить практические навыки и soft skills, такие как работа в команде или управление временем.

Цель статьи — показать, как геймификация в цифровых платформах помогает сделать профессиональное образование интересным и эффективным. Задачи: разобраться, что такое геймификация; изучить примеры ее применения; оценить влияние на студентов; предложить, как использовать этот подход в колледжах и вузах.

## **Что такое геймификация и почему она работает**

Геймификация — это когда в серьезные процессы, вроде учебы, добавляют игровые элементы: баллы за задания, рейтинги, виртуальные награды за успехи [3]. Представьте студента, который вместо скучного теста решает квест, где каждый правильный ответ приносит «золотую звезду». Такой подход работает, потому что игры вызывают эмоции: радость от победы, азарт конкуренции, удовлетворение от прогресса.

В профессиональном образовании геймификация решает сразу несколько проблем. Она делает сложные темы, например программирование или радиотехнику, менее пугающими. Студенты охотнее берутся за задания, если знают, что получают награду. Кроме того, игровые элементы учат планировать время и работать в команде — навыки, которые ценят работодатели. Например, в одном из колледжей Минска преподаватель ввел систему баллов за

лабораторные работы: чем сложнее схема собрана, тем больше баллов. Студенты начали соревноваться, и посещаемость выросла на 20% [4].

### **Как геймификация оживает в цифровых платформах**

Цифровые платформы — идеальная среда для геймификации, ведь они могут мгновенно выдавать награды и отслеживать прогресс. Возьмем платформу Stepik: студенты решают задачи по программированию, а система сразу показывает, правильно ли, и начисляет баллы. Это как игра, где каждый уровень — новая задача [5]. Или Coursera, где за завершение курса дают сертификат, который воспринимается как «трофей». Даже локальное приложение для обучения радиотехнике, созданное в одном из вузов, отправляет уведомления вроде «Поздравляем, вы освоили 5 уроков по схемотехнике!» — и студенты возвращаются, чтобы поработать еще одно.

Конкретный пример: в радиотехническом колледже студенты используют приложение для виртуальных лабораторных работ. Они собирают схемы в симуляторе, а за каждую успешную сборку получают «значок мастера». Если студент решает дополнительную задачу, ему начисляют бонусные баллы, которые отображаются в общем рейтинге группы. Преподаватели заметили, что такие задания выполняются охотнее, чем бумажные тесты, а студенты стали задавать больше вопросов, чтобы улучшить свой результат.

Геймификация также помогает в проектной деятельности. Представьте группу студентов, которые разрабатывают приложение для умного дома. За каждый этап — от прототипа до тестирования — они получают баллы. Команда, набравшая больше всего, презентует проект на выставке. Такой подход не только мотивирует, но и готовит к реальной работе, где важны дедлайны и качество.

### **Влияние геймификации на студентов**

Геймификация делает учебу увлекательной, но ее эффект глубже. Исследования показывают, что игровые элементы повышают вовлеченность на 30–50% [6]. Студенты, которые видят свой прогресс, чувствуют себя увереннее. Например, в одном из технических колледжей ввели систему наград за выполнение заданий по программированию. Студент, который раньше сдавал работы с опозданием, начал выполнять их вовремя, чтобы попасть в топ-5 рейтинга группы.

Геймификация развивает и soft skills. Когда студенты соревнуются в рейтингах или работают в командах над проектами, они учатся общаться, решать конфликты и брать на себя ответственность. В том же приложении для радиотехники есть функция командных заданий: студенты вместе решают задачу, например, проектируют схему для датчика. Лучшая команда получает «кубок инженеров», и это мотивирует их обсуждать идеи и делиться знаниями.

Но главное — геймификация готовит к профессии. Задания, похожие на реальные рабочие ситуации, помогают студентам понять, чего ждет работодатель. Например, симуляция диагностики неисправности в оборудовании с начислением баллов за скорость и точность учит анализировать проблемы под давлением — навык, который пригодится в карьере.

### **Проблемы и как их решить**

Геймификация не панацея. Если наград слишком много, студенты могут

отвлекаться от учебы, гоняясь за баллами. Был случай, когда в одном приложении студенты выполняли только легкие задания, чтобы быстро набрать очки, игнорируя сложные темы. Некоторые просто не любят игры — для них рейтинги и значки не работают. Плюс, создание геймифицированных платформ требует времени и денег, что не всегда по карману небольшим колледжам.

Чтобы этого избежать, нужно найти баланс. Награды должны быть за действительно важные достижения, например, за освоение сложного раздела, а не за каждое мелкое действие. Геймификацию стоит адаптировать: для одних студентов подойдут рейтинги, для других — личные цели. А для экономии ресурсов можно использовать готовые платформы, такие как Firebase, которые упрощают добавление игровых элементов, или бесплатные сервисы вроде Moodle с плагинами геймификации.

Геймификация превращает профессиональное образование в увлекательный процесс, где студенты не просто учатся, а соревнуются, достигают целей и готовятся к реальной работе. Цифровые платформы, использующие баллы, награды и интерактивные задания, делают учебу живой и мотивирующей. Примеры из Stepik, Coursera и локальных приложений показывают, что геймификация повышает вовлеченность, развивает навыки и помогает студентам чувствовать себя увереннее.

Но чтобы геймификация работала, она должна быть продуманной: не перегружать студентов наградами и учитывать их интересы. В будущем стоит изучить, как искусственный интеллект может сделать геймификацию еще более персонализированной, предлагая каждому студенту задания по его уровню. Внедрение таких подходов в колледжах и вузах поможет готовить специалистов, которые не только знают теорию, но и умеют применять ее на практике, отвечая вызовам современного мира.

#### **Список использованных источников**

1. Statista. Global e-learning market size 2019–2025 [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.statista.com/statistics/1135271/e-learning-market-size-worldwide/> (дата обращения: 06.05.2025).
2. Deterding S., Dixon D., Khaled R., Nacke L. From game design elements to gamefulness: Defining gamification // Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference. – 2011. – С. 9–15.
3. Kapp K.M. The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. – Pfeiffer, 2012. – 336 с.
4. Hamari J., Koivisto J., Sarsa H. Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification // 47th Hawaii International Conference on System Sciences. – 2014. – С. 3025–3034.
5. Stepik. Official website [Электронный ресурс]. – URL: <https://stepik.org/> (дата обращения: 06.05.2025).
6. Zichermann G., Cunningham C. Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps. – O'Reilly Media, 2011. – 208 с.