

УДК 378.147

DOI 10.17513/snt.40549

## ГЕЙМИФИКАЦИЯ ОБРАЗОВАНИЯ: ПРИМЕНЕНИЕ НАСТОЛЬНЫХ ИГР В УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ ВУЗА

Михеева Е.В. ORCID ID 0000-0001-7250-5014, Пересунько А.Н.

ФГБОУ ВО «Оренбургский государственный педагогический университет»,  
Россия, Оренбург, e-mail: elena-m072007@yandex.ru

В образовательном процессе роль средства вовлечения в учебный процесс и повышения мотивации обучения может играть геймификация, которая широко используется многими ведущими зарубежными и отечественными образовательными организациями. В статье описываются возможности применения настольных игр как инструмента геймификации в образовательном процессе вуза. Рассматриваются теоретические основы геймификации и ее потенциал для повышения вовлеченности и мотивации студентов при изучении дисциплин педагогического ядра. Проведен анализ существующих исследований и практических примеров использования геймификации в образовании. Авторами предложена классификация настольных игр, возможных для применения в образовательных целях в рамках изучения дисциплины «Общая педагогика». Представлен пример настольной игры «Терминологическое домино», которая имеет целью закрепление знания основных терминов и понятий педагогики. Сформулированы методические рекомендации по внедрению геймификации в учебный процесс вуза. В статье оценивается влияние геймификации на основе настольных игр на мотивацию студентов к изучению общей педагогики. Представлены данные эмпирического исследования, проведенного в Оренбургском государственном педагогическом университете, демонстрирующие эффективность использования настольных игр при изучении дисциплины «Общая педагогика». В заключение обсуждаются перспективы и ограничения применения настольных игр в высшем образовании, а также направления для дальнейших исследований в данной области.

**Ключевые слова:** геймификация, настольная игра, мотивация, студенты, высшее образование

## GAMIFICATION OF EDUCATION: USING BOARD GAMES IN THE EDUCATIONAL PROCESS OF THE UNIVERSITY

Mikheeva E.V. ORCID ID 0000-0001-7250-5014, Peresunko A.N.

Orenburg State Pedagogical University, Russia, Orenburg,  
e-mail: elena-m072007@yandex.ru

In the educational process, gamification, which is widely used by many leading foreign and domestic educational organizations, can play the role of a means of engaging in the educational process and increasing motivation for learning. The article describes the possibilities of using board games as a gamification tool in the educational process of a university. The theoretical foundations of gamification and its potential for increasing the involvement and motivation of students in studying pedagogical core disciplines are considered. An analysis of existing studies and practical examples of using gamification in education is conducted. The authors propose a classification of board games that can be used for educational purposes in the framework of studying the discipline "General Pedagogy". An example of a board game "Terminological Dominoes" is presented, which aims to consolidate knowledge of the basic terms and concepts of pedagogy. Methodological recommendations for the implementation of gamification in the educational process of a university are formulated. The article assesses the impact of gamification based on board games on students' motivation to study general pedagogy. The article presents data from an empirical study conducted at the Orenburg State Pedagogical University, demonstrating the effectiveness of using board games in studying the discipline "General Pedagogy". In conclusion, the prospects and limitations of using board games in higher education are discussed, as well as directions for further research in this area.

**Keywords:** gamification, board game, motivation, students, higher education

### Введение

Внедрение инновационных методов обучения в образовательный процесс высшего учебного заведения является крайне актуальным направлением работы. Это обусловлено тем, что традиционные формы обучения не всегда способны обеспечить необходимый уровень вовлеченности и мотивации студентов. Современный студент ожидает от занятий в вузе интерактивности, практической применимости знаний и возможности самореализации в процессе обучения. Его не устраивает обычный лекцион-

ный формат, где он выступает лишь в роли пассивного слушателя [1, с. 12]. Высшие учебные заведения должны активно искать и внедрять новые подходы, чтобы обеспечивать высокое качество образования [2, с. 9]. Современные требования, предъявляемые к высшему образованию, обуславливают необходимость повышения эффективности образовательного процесса на всех уровнях: от бакалавриата до аспирантуры. Одним из ключевых факторов, способствующих повышению эффективности и качества образования, является формирование учебной

мотивации обучающихся [3, с. 24]. Внедрение геймификации позволяет создать более привлекательную и эффективную образовательную среду и способствует развитию учебной мотивации у обучающихся, а также их критического мышления, коммуникативных навыков и умения работать в команде, что является ключевыми компетенциями для успешной карьеры в современном мире. Геймификация привлекла внимание в сфере высшего образования на фоне стремительного роста популярности видеоигр, которые становятся частью повседневной жизни современной молодежи [4, с. 231]. Одним из самых интересных приемов геймификации образовательного процесса является использование разнообразных настольных игр, которые, в отличие от традиционных методов обучения, создают атмосферу непринужденности и вовлеченности, позволяют моделировать реальные ситуации и принимать решения в условиях, близких к профессиональной деятельности.

Термин «геймификация» имеет несколько различных трактовок. Так, с точки зрения Д.С. Укроженко, геймификация представляет собой процесс насыщения повседневных проблемных ситуаций, не имеющих отношения к играм, некоторыми игровыми элементами, которые делают их более привлекательными для осмысления и разрешения [5, с. 481]. Соглашаясь с данной точкой зрения, Ж.С. Абдыкеров и О.М. Замятина отмечают, что в процессе применения игровых технологий у человека повышается уровень вовлеченности в решение, стоящих перед ним задач, повышается мотивация [6, с. 21].

В исследовании С.А. Золотухина геймификация определяется как применение игровых механизмов и дизайнерских решений в неигровых областях. Автор также обращает внимание на положительную мотивирующую роль геймификации при выполнении рутинных задач посредством игровых принципов и механик [7].

Многие исследователи видят в геймификации большой педагогический потенциал и считают ее одним из эффективных средств обучения.

В исследовании В.В. Евсеева рассматриваются концептуальные и практические аспекты применения геймификации в образовании и подчеркивается положительное восприятие геймифицированных методов всеми участниками учебного процесса [8].

Исследователь Н.Л. Караваев, анализируя данные проведенного им социологического опроса, отмечает, что студенты легко осваивают геймифицированные элементы, используя свои цифровые навыки и развивая цифровую культуру [9, с. 37].

Д.Ю. Скрябина, изучая геймификацию в образовании как способ обогащения деятельности педагогическим содержанием, приходит к выводу, что эффективность новых методов зависит от организационно-технологической поддержки и создания комфортной образовательной среды [10, с. 177].

Т.Г. Волкова и И.О. Таланова рассматривают геймификацию как педагогический инструмент, благодаря которому в обучение вводятся игровые технологии, способствующие в итоге формированию мотивации обучающихся к успешному освоению изучаемого материала и активной работе на занятиях [11, с. 27].

Несмотря на большое разнообразие определений исследуемого понятия, суть их сводится к одному: под геймификацией понимают применение игровых подходов и механик в неигровых контекстах с целью повышения вовлеченности, мотивации и достижения поставленных целей, в том числе и в образовании [12, с. 47].

По мнению Н.В. Солодской, глобальные перемены во всех сферах деятельности ставят перед системой профессионального образования новые задачи, связанные с повышением его эффективности и соответствия актуальным потребностям как непосредственного потребителя, так и государства и общества. В частности, уже на уровне бакалавриата критически важно сформировать у обучающихся активную позицию в отношении собственного обучения и развить навыки самообразования, что напрямую зависит от уровня их учебной мотивации [13, с. 1112].

Однако опыт работы со студентами педагогического вуза показал, что часто обучающиеся имеют недостаточную мотивацию к изучению дисциплин педагогического цикла, таких как «Общая педагогика», «Теория и практика обучения», «Практикум по педагогической диагностике образовательных результатов» и др. Все это дисциплины «педагогического ядра», провозглашенного Министерством просвещения РФ как перечень дисциплин, дающих общепринятый набор знаний и умений, необходимых для подготовки квалифицированного специалиста в области педагогики и являющихся основой профессиональной компетентности будущего педагога. Низкая мотивация к изучению данных дисциплин может быть связана с их кажущейся теоретической оторванностью от реальной педагогической практики, а также с недостаточной интерактивностью традиционных методов преподавания. В связи с этим возникает необходимость поиска и внедрения инновационных подходов, способных повысить интерес

студентов к «педагогическому ядру» и обеспечить более глубокое понимание и усвоение учебного материала. Использование настольных игр в данном контексте может стать эффективным инструментом геймификации, позволяющим сделать процесс обучения более увлекательным и практико-ориентированным. Как отмечают Л.Д. Цирулева, Н.Е. Щербакова, в образовательной среде, где мотивация играет огромную роль в успешной учебе, геймификация может быть эффективным инструментом для стимулирования учащихся к достижению лучших результатов [14, с. 13].

Интересным в данном направлении и заслуживающим внимания считаем опыт работы А.М. Динаева, заведующего педагогической мастерской Чеченского государственного педагогического университета. В своем исследовании автор отмечает, что «настольные игры являются эффективным интерактивным методом учебы и преподавания, способным обеспечить не только предметные и метапредметные, но и личностные результаты обучения» [15, с. 24], и предлагает несколько вариантов разработок подобных игр. Авторские игры А.М. Динаева, такие как «Педагогический конструктор идей» и «Алиас для педагогов», подтолкнули нас к исследованию темы геймификации образовательного процесса и разработке собственных настольных игр для студентов.

**Цель исследования** – изучить эффективность применения настольных игр как инструмента геймификации в учебном процессе вуза для повышения вовлеченности и усвоения знаний студентами.

#### **Материалы и методы исследования**

В данной статье использованы исключительно теоретические методы анализа фактической информации, обобщения, наблюдения, изучения документации.

#### **Результаты исследования и их обсуждение**

Реализация идеи внедрения в образовательный процесс настольных игр была начата в 2024–2025 учебном году со студентами второго курса в рамках дисциплины «Общая педагогика».

Была определена следующая классификация настольных игр, специально разработанная для этой дисциплины:

##### **1. По темам педагогики:**

1.1. Игры на знание истории педагогики: формирование/проверка знаний об известных педагогах, их теориях и вкладе в развитие образования («Кто хочет стать Педагогом?»).

1.2. Игры на понимание основных понятий и терминов педагогики («Педагогическое лото», «Терминологическое домино»).

1.3. Игры на знание принципов обучения и воспитания («Педагогические принципы: собери пазл», «Найди пару»).

1.4. Игры на знание методов и форм обучения («Методический конструктор», «Формы обучения: собери комплект»).

1.5. Игры на знание закономерностей развития личности («Возрастные этапы: пройди лабиринт», «Факторы развития: найди соответствие»).

##### **2. По целям обучения:**

2.1. Игры на запоминание определений, фактов, имен («Педагогическое мемори»).

2.2. Игры на понимание взаимосвязей между понятиями, принципами, методами («Педагогическая логика», «Найди лишнее»).

2.3. Игры на применение полученных знаний на практике, решение педагогических задач («Педагогический кейс», «Разрешить ситуацию»).

2.4. Игры на анализ педагогических ситуаций, оценку эффективности различных подходов («Педагогический суд», «Экспертная оценка»).

2.5. Игры на синтез: генерация новых идей, разработка собственных педагогических концепций («Педагогический коллаж», «Моя педагогическая философия»).

##### **3. По типу взаимодействия:**

3.1. Индивидуальные игры: каждый студент играет самостоятельно, выполняет задания, решает задачи («Педагогический кроссворд», «Ребусы по педагогике»).

3.2. Парные игры: студенты работают в парах, обсуждают вопросы, решают проблемы («Диалог с педагогом», «Педагогические дебаты»).

3.3. Групповые игры: студенты работают в группах, разрабатывают проекты, проводят исследования («Педагогический консилиум», «Мозговой штурм»).

##### **4. По степени сложности:**

4.1. Базовые игры: для студентов, начинающих изучать педагогику («Педагогическое лото», «Терминологическое домино»).

4.2. Продвинутое игры: для студентов, имеющих представления об основах общей педагогики («Педагогический кейс», «Педагогический суд»).

Все игры, приведенные в качестве примеров в данной классификации – это игры, в которые играют за столом, используя физические компоненты: поле, карты, фишки, кубики и т.д. Содержание игр структурировано таким образом, что предполагает определенное умственное напряжение, а не просто броски кубика. Однако некото-

рые из них ориентированы не на глубокий анализ, а на механическое воспроизведение уже имеющихся знаний, то есть не требуют особого интеллекта.

При выборе настольных игр в процессе изучения дисциплины «Общая педагогика» учитывались цели и задачи учебного занятия, уровень подготовки студентов, а также их интересы и предпочтения. Рассмотрим пример одной из настольных игр, вызывающей у студентов особый интерес. Это игра «Терминологическое домино», которая имеет целью закрепление знания основных терминов и понятий педагогики.

Материалы игры: карточки домино, разделенные на две части. На одной половине карточки – термин (например, «Воспитание»). На другой половине карточки – определение другого термина (например, «Целенаправленный процесс передачи и усвоения знаний, умений, навыков»).

Были сформулированы правила игры. Карточки тщательно перемешиваются и раздаются по 5–7 карточек каждому игроку. Первый игрок выкладывает любую из своих карточек на стол, и ход переходит к следующему игроку. Данный игрок, в свою очередь, должен выложить такую карточку из своего набора, на одной половине которой есть определение к термину, выложенному предыдущим игроком. Если же у него нет подходящей карточки, то он пропускает ход, а ход переходит к следующему игроку. Таким образом игра продолжается до тех пор, пока один из игроков не выложит все свои карточки или пока не закончатся все возможные ходы.

Примерный вариант содержания карточек:

Карточка 1: «Воспитание» | «Целенаправленный процесс передачи и усвоения знаний, умений, навыков» («Обучение»)

Карточка 2: «Обучение» | «Процесс социализации индивида, усвоения им социального опыта» («Социализация»)

Карточка 3: «Социализация» | «Формирование у учащихся системы научных знаний, умений и навыков» («Образование»)

Карточка 4: «Образование» | «Целенаправленное создание условий для развития человека» («Развитие»)

Карточка 5: «Развитие» | «Процесс целенаправленного влияния на человека с целью формирования у него определенных качеств» («Воспитание»)

Вариации игры возможны следующие: использовать не только определения, но и синонимы, примеры, характеристики терминов; добавить карточки с вопросами по теме, на которые нужно ответить, чтобы выложить карточку; играть в командах.

Педагогическую ценность игры трудно переоценить. За счет данного вида деятельности обеспечивается активное взаимодействие студентов на занятии, их погружение в изучаемую тему. В процессе игры активизируются коммуникативные навыки и сотрудничество обучающихся. Студенты отметили, что их группа стала более слаженной, что они стали больше общаться и лучше узнали друг друга. Важно и то, что игра позволяет создать на занятии позитивную атмосферу, в которой усвоение знаний происходит увлекательно и непринужденно.

В процессе применения настольных игр при изучении дисциплины «Общая педагогика» были сформулированы методические рекомендации по их использованию в образовательном процессе, направленные на повышение эффективности изучения дисциплины и активизацию познавательной деятельности студентов.

Перед внедрением той или иной настольной игры педагогу необходимо четко определить, какие знания, умения и навыки должны быть усвоены студентами с ее помощью. Игра не должна быть отвлекающей. Она должна быть конкретной и точно соответствовать теме занятия. Важно выбирать игры, соответствующие уровню подготовки студентов. Если игра будет оперировать сложной терминологией и понятиями, еще не знакомыми обучающимся, это может снизить игровую мотивацию. Необходимо рационально сочетать в игре уже известные студентам материалы и элементы новизны, проблемности, разрешить которые обучающимся необходимо будет в процессе игры. Лучше начинать внедрение игры с наиболее простого варианта и лишь после его усвоения студентами вносить дополнения и усложнения. Правила игры должны быть четкими и логичными, они должны быть усвоены всеми играющими и строго ими соблюдаться. Важно помнить, что игра, даже дидактическая, должна быть для играющих увлекательным действием. Поэтому следует избегать излишнего академизма при проведении игры, оставлять побольше места для проявления инициативы и творчества. Однако при этом педагогу необходимо следить за ходом игры, помогать студентам в случае затруднений, направлять их деятельность в нужное русло. После окончания игры необходимо провести анализ и обсуждение ее результатов. Студенты могут высказать свое мнение об игре, поделиться впечатлениями и предложить свои идеи по ее улучшению. Такая рефлексия поможет выявить основные ошибки и недочеты, допущенные как играющими, так и проектировщиком игры. На этой основе в дальней-

шем будет строиться работа по ликвидации пробелов в знаниях и умениях студентов и усовершенствованию педагогических игр.

Для поддержания интереса студентов к играм следует использовать разнообразные игровые форматы, чередовать индивидуальные, парные и групповые игры, использовать различные типы игр (викторины, стратегии, ролевые игры). При этом настольные игры не должны быть изолированным элементом учебного процесса, а должны быть интегрированы в общую систему обучения, дополнять и усиливать традиционные методы обучения. Игры могут использоваться на различных этапах занятия: для актуализации знаний, для изучения нового материала, для закрепления и повторения пройденного материала, для контроля и оценки знаний.

Результаты эмпирического исследования, проведенного в Оренбургском государственном педагогическом университете, демонстрируют эффективность использования настольных игр в сравнении с традиционными методами обучения. Исследование проводилось с обучающимися второго курса Института физической культуры и спорта в течение одного семестра на практических занятиях. Исследованием было охвачено 64 студента (38 юношей и 26 девушек).

С целью определения ведущих мотивов обучения в вузе и степени выраженности различных мотивов у обучающихся использовалась методика «Изучение мотивов учебной деятельности студентов» (А.А. Реан, В.А. Якунин, модификация Н.Ц. Бадмаевой). Результаты диагностики показали, что в выборке студентов преобладают средний и высокий уровни мотивации к учебной деятельности. Наиболее выраженными оказались мотивы творческой самореализации, профессиональные и коммуникативные мотивы, занявшие верхние позиции в иерархии мотивов. Это свидетельствует о том, что учебная деятельность студентов в значительной степени определяется стремлением к творческой реализации своих способностей в учебе, глубокому освоению выбранной профессии, достижению профессиональной компетентности и конструктивному общению в образовательной среде. Исходя из этого, мы предположили, что технология геймификации может эффективно поддерживать учебную мотивацию и стимулировать интерес к изучению дисциплин педагогического ядра.

Для оценки мотивации студентов к изучению дисциплины «Общая педагогика» применялась специально разработанная анкета. Анкета включала в себя 10 вопросов, которые охватывали различные аспек-

ты, влияющие на интерес и вовлеченность студентов в учебный процесс. Вопросы анкеты позволили выявить уровень интереса студентов к педагогике в целом и к дисциплине «Общая педагогика» в частности; определить ожидания обучающихся от курса; выявить их интересы; собрать предложения и пожелания студентов относительно содержания и формата занятий. В процессе анкетирования было отмечено, что студенты воспринимали предмет «Общая педагогика» как теоретически нагруженный, с акцентом на лекции. Студенты были мотивированы в основном внешними факторами: необходимостью получить хорошую оценку, сдать зачет.

По окончании курса общей педагогики со студентами также проводилось анкетирование. В этом случае вопросы анкеты были направлены на оценку общего уровня удовлетворенности студентов содержанием курса «Общая педагогика»; определение степени полезности изученного материала для студентов; оценку доступности и понятности изложения материала преподавателем; оценку удовлетворенности студентов форматом занятий; сбор предложений по улучшению курса «Общая педагогика».

Проведенное анкетирование показало, что на начало эксперимента 29,7% студентов имели высокий уровень мотивации изучения дисциплины «Общая педагогика». К окончанию эксперимента этот показатель вырос до 45,3%, что свидетельствует о значительном увеличении числа студентов с выраженной заинтересованностью в предмете. Процент студентов со средним уровнем мотивации уменьшился с 50 до 40,6%, что объясняется переходом части этой группы в категорию с высоким уровнем. Снижение доли студентов с низкой мотивацией (на 6,25%) указывает на общую положительную динамику и эффективность проведенной работы.

Полученные результаты позволили прийти к выводу, что внедрение настольных игр в образовательный процесс может значительно изменить мотивацию студентов к изучению дисциплин педагогического ядра.

### Заключение

Проведенное исследование позволяет выделить перспективы и ограничения применения настольных игр в высшем образовании.

Перспективы видятся в том, что использование игр стимулирует познавательный интерес студентов к освоению дисциплин педагогического профиля. Игры позволяют разнообразить учебный процесс, сделать его более интерактивным.

В качестве ограничений отметим то, что разработка качественных настольных игр, соответствующих образовательным целям и задачам, требует от их разработчика значительных интеллектуальных усилий и ресурсов. Разработка игровой атрибутики может быть также связана с некоторыми материальными затратами, а проектирование игровых сценариев может потребовать дополнительного времени на подготовку к занятиям.

Направление для дальнейших исследований в данной области – оценить эффективность внедрения настольных игр в дисциплины педагогического цикла в педагогическом вузе с целью повышения мотивации студентов к изучению «педагогического ядра» и улучшения качества подготовки будущих учителей. Планируется разработка и апробирование новых настольных игр, учитывающих специфику различных дисциплин и образовательных целей; исследование влияния настольных игр на мотивацию, успеваемость, развитие когнитивных навыков и другие аспекты учебной деятельности студентов; разработка методических рекомендаций по использованию настольных игр в высшем образовании; разработка онлайн-версий настольных игр, которые можно использовать в дистанционном обучении.

### Список литературы

1. Ахмедова Э.М., Позднякова И.Р. Инновационные образовательные технологии. Гжель: Гжельский государственный университет, 2020. 100 с. [Электронный ресурс]. URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=44365952> (дата обращения: 10.06.2025). ISBN 978-5-903151-83-7.
2. Клименко И.С. Интерактивные образовательные технологии: теория и практика. М.: «КДУ», «Добросвет», 2020. 169 с. [Электронный ресурс]. URL: <https://bookonline.ru/product-pdf/interaktivnye-obrazovatelnye-tehnologii-teoriya-i-praktika> (дата обращения: 10.06.2025). ISBN 978-5-7913-1142-9.
3. Гижов В.А., Капичников А.И., Поздников А.А., Капичникова О.Б. Эффективность образования и учебная мотивация обучающихся в бакалавриате, магистратуре и аспирантуре // Высшее образование сегодня. 2017. № 12. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/effektivnost-obrazovaniya-i-uchebnaya-motivatsiya-obuchayuschih-sya-v-bakalavriate-magistrature-i-aspiranture> (дата обращения: 12.06.2025). DOI: 10.25586/RNU.NET.17.12.P.24.
4. Евсеев В.В., Поздеева Е.Г., Сафонова А.С., Танова А.Г., Тучкевич Е.И. Игровые практики в образовательном пространстве вуза // Современное педагогическое образование. 2024. № 10. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/igrovyie-praktiki-v-obrazovatelnom-prostranstve-vuza> (дата обращения: 12.06.2025).
5. Укроженко Д.С., Неверова О.П., Степанов А.В., Павлова Я.С., Кураш Д.К. Геймификация в высшем образовании: влияние игровых подходов на мотивацию и академические достижения студентов // Право и управление. 2024. № 12. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-v-vysshem-obrazovanii-vliyanie-igrovyyh-podhodov-na-motivatsiyu-i-akademicheskie-dostizheniya-studentov> (дата обращения: 10.06.2025). DOI: 10.24412/2224-9133-2024-12-479-483.
6. Абдыкерв Ж.С., Замятина О.М., Мозгалева П.И. Игровые технологии как инструмент мотивации и повышения качества подготовки студентов // Высшее образование сегодня. 2017. № 5. С. 20–25. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/igrovyie-tehnologii-kak-instrument-motivatsii-i-povysheniya-kachestva-podgotovki-studentov> (дата обращения: 10.06.2025).
7. Золотухин С.А. Использование геймификации в образовательном процессе университета // Ученые записки. Электронный научный журнал Курского государственного университета. 2024. № 1 (69). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-geymifikatsii-v-obrazovatelnom-protsesse-universiteta> (дата обращения: 10.06.2025).
8. Евсеев В.В., Поздеева Е.Г., Танова А.Г., Евсеева Л.И. Потенциал геймификации в решении образовательных задач // Социология. 2024. № 9. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/potentsial-geymifikatsii-v-reshenii-obrazovatelnykh-zadach> (дата обращения: 10.06.2025).
9. Караваев Н.Л., Соболева Е.В. Совершенствование методологии геймификации учебного процесса в цифровой образовательной среде. Киров: Вятский государственный университет, 2019. 105 с. [Электронный ресурс]. URL: <https://elibrary.ru/jpeddh> (дата обращения: 10.06.2025).
10. Скрыбина Д.Ю. Геймификация в образовании: поиск способов обогащения деятельности педагогическим содержанием // Ценности современного образования: новые исследования. Брянск: ООО «Издательство «Аверс», 2023. С. 175–186. [Электронный ресурс]. URL: [https://elibrary.ru/download/elibrary\\_54039471\\_68459298.pdf](https://elibrary.ru/download/elibrary_54039471_68459298.pdf) (дата обращения: 10.06.2025).
11. Волкова Т.Г., Таланова И.О. Геймификация в образовании: проблемы и тенденции // Ярославский педагогический вестник. 2022. № 5 (128). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-v-obrazovanii-problemy-i-tendentsii> (дата обращения: 10.06.2025). DOI: 10.20323/1813-145X-2022-5-128-26-33.
12. Чурзина Е.Ю., Светкина Т.Ф. Геймификация – новый тренд в образовании как средство повышения успеваемости студентов // Современное педагогическое образование. 2019. № 5. С. 45–50. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-novyy-trend-v-obrazovanii-kak-sredstvo-povysheniya-uspevaemosti-studentov> (дата обращения: 10.06.2025).
13. Солодкая Н.В. Повышение мотивации у студентов бакалавриата к изучению педагогики // StudNet. 2021. № 7.; URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/povyshenie-motivatsii-u-studentov-bakalavriata-k-izucheniyu-pedagogiki> (дата обращения: 08.08.2025). DOI: 10.24411/2658-4964-2021-10362.
14. Цирулева Л.Д., Щербакова Н.Е. Геймификация в обучении: сущность, содержание, пути реализации технологии // Вестник ПензГУ. 2023. № 3 (43). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-v-obuchanii-suschnost-soderzhanie-puti-realizatsii-tehnologii> (дата обращения: 08.08.2025).
15. Динаев А.М. Разработка настольной игры «Педагогический конструктор идей» // Калининградский вестник образования. 2022. № 1 (13). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/razrabotka-nastolnoy-igry-pedagogicheskiiy-konstruktor-idey> (дата обращения: 10.06.2025).

**Конфликт интересов:** Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

**Conflict of interest:** The authors declare that there is no conflict of interest.