

3. Иночкина В. И. Советская система образования: эффективность и преимущества // Молодой ученый. 2024. № 13 (512). С. 197–200.
4. Хаминов Д. В. Администрирование и нормативное регулирование советской системы общего, среднего и высшего образования в контексте государственной политики и идеологии в СССР (историко-правовой аспект) // Вестник Томского гос. ун-та. 2022. № 479. С. 273–285.
5. Об утверждении Основ законодательства Союза ССР и союзных республик о народном образовании: закон СССР от 19.07.1973 (в ред. от 27.11.1985).

O. V. Sveshnikova, L. A. Kravchenko

The USSR Education System: Structure and Features, Advantages and Disadvantages, and Reasons for Success

Ol'ga V. Sveshnikova — 2nd year student of the Department of Logistics and Commercial Work “Logistics and Commercial Work”

Lyubov A. Kravchenko — PhD in Sociology, Associate Professor, Associate Professor of the Department “Economics and Management in Construction”

Emperor Alexander I St. Petersburg State Transport University, Saint Petersburg, Russia

Abstract. The article examines the features of the education system in the USSR, the factors that influenced its success and unrivaled quality, and concludes that the methods used in the last century can still be applied today.

Keywords: education system, USSR, education in Russia

УДК 37.018.43:004.9; 37.014

О. Ф. Серова

Геймификация как системная инновация в образовании

Серова Ольга Федоровна — кандидат экономических наук, доцент, доцент кафедры «Менеджмент и маркетинг»

Петербургский государственный университет путей сообщения Императора Александра I, Санкт-Петербург, Россия

Аннотация. В статье рассмотрены элементы системы геймификации, конструирующие образовательный дизайн на основе осмысленного опыта обучающихся. Синтез нарративного дизайна, эмоционального вовлечения, учет

мотивации и психотипов участников напрямую отвечает современным запросам. В ходе решения смоделированных задач происходит естественное формирование мягких навыков. Это переводит обучение из обязательной рутины в деятельность, обладающую внутренней ценностью, а вовлеченность трансформируется в воспроизводимый результат образовательного проектирования.

Ключевые слова: геймификация, вовлеченность, образовательный дизайн, инновация

В современных образовательных системах, когда модель взаимодействия «преподаватель — обучающийся» зачастую демонстрирует ограниченность, актуализируется потребность в подходах и методах обучения, которые не просто транслируют информацию, но и проектируют учебный процесс так, чтобы он вызывал персональный интерес и эмоциональный отклик.

Исследования эффективности обучения связаны с понятием учебной вовлеченности как желания инвестировать усилия в процесс обучения, стремления к пониманию и овладению знаниями и навыками [1]. Такое определение акцентирует внимание не на внешнем соблюдении правил и формальностей, а на внутренней (сознательной) мотивации. Нехватка именно этого вида мотивации приводит к проблемам современных образовательных систем, когда доминирует ритуальное соблюдение — стратегическое поведение ради оценки, а не познания [2].

Формирование вовлеченности как необходимого элемента эффективного взаимодействия «преподаватель — обучающийся» возможно с помощью инструментов геймификации, преобразующих пассивное потребление информации в продуктивную коммуникацию.

Рассмотрим методологические подходы описания элементов системы, позволяющие применять геймификацию для решения вопроса качества вовлеченности и эффективности усвоения знаний.

Сюжетно-игровой подход к проектированию обучения

Обучающийся позиционируется как центральный элемент образовательного процесса, принимающий решения, которые определяют персональное развитие и результаты.

Это условие базируется на работе Йохана Хейзинги *Homo Ludens* [3], в которой игра является не просто развлечением, а формой создания порядка, смысла, сообщества. Для образовательного пространства это означает создание игрового пространства (магического круга) курса или предмета с принятием правил, целей, меняющих мотивацию.

В концепции игрового мышления Джейн Макгонигал раскрывается, что правильно разработанные игровые элементы (цели, правила, обратная связь, добровольность участия) позволяют удовлетворять потребности в признании и достижении целей лучше, чем другие системы обучения [4]. Для образовательной программы это означает пересмотр дизайна, означающий переход от передачи объема знаний к проектированию опыта, в котором получаемые знания и навыки становятся актуальными для достижения лично значимых результатов. Предполагается создание основной сюжетной линии и дополнительных (альтернативных) заданий (квестов), позволяющих получать индивидуальную траекторию решения задания.

Сюжетно-эмоциональный подход, включающий аффективное вовлечение

Когда положительные эмоции сопровождают каждый элемент курса, обучающийся получает не просто набор тем, а миссию; его действия — это вызовы и квесты. Знания становятся инструментом достижения значимой цели. Методологической основой такого подхода служит теория дизайна впечатлений (experience design), представленная в работах Роберта Россмана [5]. Необходимыми являются сюжет и роли, возможность выбора путей и методов решения, порядок выполнения задач и их влияние на результат.

Проживание опыта вместо передачи информации с помощью созданного сюжета (контекста), роли (активной позиции участника), дизайн впечатлений на каждом сюжетном этапе, выбор (возможность влиять на процесс развития сюжета) и ответственность за выбор в виде обратной связи. Для создателя образовательного курса это означает замену абстрактных упражнений на контекстные шаги решения задачи (проблемы); разработку наградных элементов исходя из значимости достижений внутри игрового пространства; акцентирование внимания на контексте и личной оценке значимости задания самим обучающимся, что приводит его к достижению цели на каждом этапе игрового сюжета.

Мотивационно-типологический подход, подразумевающий персонализацию участников через игровые типажи

Основан на признании когнитивного и мотивационного разнообразия в группе, требует проектирования системы, в которой каждый обучающийся может выбирать ход решения исходя из своих сильных сторон. Геймификация предлагает использование игровых типологий (психотипов), позволяющих дифференцировать и адаптировать учебный контент и механики для стимулирования мотивации участников.

Теоретической основой такого подхода служат классическая модель Ричарда Бартла (выделяет такие типы игроков: «Достиженцы», «Исследователи», «Социализаторы» и «Киллеры» [6]) и прикладная модель Анджея Марчевского [7], в которой типы выделяются на основе мотиваторов.

«Достиженцы» мотивированы уровнями, наградами, мастерством; для них в обучении необходим структурированный прогресс: награды, значки за освоение компетенций, таблицы лидеров. «Исследователи» хотят открывать новое в контенте; работа с ними должна включать задания на альтернативные решения, эксперименты. «Социализаторы» ценят командное взаимодействие; они требуют инструментов кооперации, создание командных проектов, возможность взаимопомощи. «Соревнователи» ищут вызовы, конкуренции с другими; здесь необходимы задания на лучшее решение, защиты проектов, рейтинги.

Для эффективного применения полученных знаний на практике, адаптации к изменениям среды необходимо включение в образовательный дизайн элементы формирования мягких навыков. Коммуникации, командная работа, критическое мышление также являются результатами обучения. Развитие этих навыков и вовлеченность напрямую взаимодействуют друг с другом. Так, вовлеченность создается в интерактивной среде с реальными (смоделированными) вызовами (разрешение конфликта, презентация для экспертов), что в конечном счете и формирует мягкие навыки. Геймификация напрямую создает такие ситуации. Например, командный квест невозможно пройти без коммуницирования участников, а разработанная система наград наглядно показывает прогресс в формировании навыков. Это становится неотъемлемым элементом учебного курса, одновременно увлекает и мотивирует обучающихся.

Экосистемный подход, включающий цифровой и технологический контекст

Современные студенты привыкли к активному поведению в цифровой среде, где можно быстро принимать решения, делать выбор, получать отклик на совершенные действия. Традиционные образовательные системы предлагают пассивное восприятие и ожидание оценки, что вызывает их неудовольствие и демотивирует деятельность. Наполнение обучения интерактивностью дает возможность влиять на процесс, видеть задачу и результат в каждом действии.

Повышенная потребность в интерактивности и персонализации находит свое отражение в исследовании поколенческих различий и цифровой социализации. Нейлом Хоу и Уильямом Штраусом в [8] и [9] были описаны когорты, характеризующиеся ориентацией на цифровую грамотность, ожидание диалога и обратной связи вместо авторитарных структур. Для обучения это означает сдвиг с линейной

модели «преподаватель — реципиент», включающий пассивное усвоение и отсроченность результата, в сторону интерактивной модели с визуализацией прогресса, возможности выбора контента и решений.

Концепция «цифровых аборигенов» (digital natives) Марка Prenски [10–11], развитая далее в работе С. В. Ямщикова [12], демонстрирует процесс взаимодействия с интерфейсами социальных сетей, игровых и мобильных приложений, что приводит к формированию когнитивных паттернов. Они включают в себя клиповое, но при этом мультизадачное мышление, восприятие информации через персональный опыт и геймифицированные механики, а также ожидание интерактивности от любой системы, включая образовательную. Внимание и мотивация современных студентов формируются цифровым опытом, что требует от образовательных программ ориентации на создание сред, актуализирующих элементы персонализации, обратной связи и возможности выбора направления освоения курса.

Рассмотренные выше подходы позволяют представлять геймификацию как системную инновацию, перестраивающую дизайн образовательного процесса. Она утверждает активность обучающегося, детерминирующую индивидуальную траекторию взаимодействия с курсом. Создание интерактивной истории, взаимодействие — это элементы решения учебной задачи с определенным эмоционально-смысловым контекстом вовлечения.

Персонализированные механики основаны на психотипах, учитывающих мотивацию участников, а визуализация уровней достижений является частью обратной связи, актуализирующей формирование и развитие элементов вовлечения. Сконструированная таким образом образовательная среда позволяет отработать развитие мягких навыков, поскольку они становятся обязательными инструментами для решения смоделированных учебных и профессиональных задач. Таким образом, процесс обучения трансформируется в целостный и осмысленный опыт обучающегося.

Список источников

1. Hattie J. Visible Learning: A Synthesis of Over 800 Meta-Analyses Relating to Achievement. Abingdon: Routledge, 2009. 389 p.
2. Digamon J., Cinches F C. Ma. Schlechty's Student Engagement Continuum in the Work Team Experience: A Pilot Study // Journal of Institutional Research South East Asia. 2017. Vol. 15, no. 3. Pp. 5–18. URL: https://www.researchgate.net/publication/321921173_Slechty's_student_engagement_continuum_in_the_work_team_experience_A_pilot_study (дата обращения: 01.12.2025).
3. Хейзинга Й. Homo ludens. Человек играющий: опыт определения игрового элемента культуры / сост., предисл. и пер. Д. В. Сильвестрова. 4-е изд. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. 416 с.

4. Макгонигал Дж. Реальность под вопросом: почему игры делают нас лучше и как они могут изменить мир / пер. с англ. Н. Яцюк. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018. 384 с.
5. Rossman J. R., Duerden M. D. *Designing Experiences*. New York: Columbia University Press, 2019. 224 p.
6. Bartle R. Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit Muds. URL: <https://mud.co.uk/richard/hcds.htm> (дата обращения: 01.12.2025).
7. Marczewski A. *Even Ninja Monkeys Like to Play: Gamification, Game Thinking and Motivational Design*. North Charleston: Independently Published, 2018. 345 p.
8. Strauss W., Howe N. *Generations: The History of America's Future, 1584 to 2069*. 1st ed. New York: Morrow, 1991. 538 p.
9. Strauss W., Howe N. *Millennials Rising: The Next Great Generation*. New York: Vintage Books, 2000. 415 p.
10. Prensky M. Digital Natives, Digital Immigrants: Part 1 // *On the Horizon*. 2001. Vol. 9, iss. 5. Pp. 1–6. DOI: 10.1108/10748120110424816
11. Prensky M. Digital Natives, Digital Immigrants. Part 2: Do They Really Think Differently? // *On the Horizon*. 2001. Vol. 9, iss. 6. Pp. 1–6. DOI: 10.1108/10748120110424843
12. Ямщиков С. В., Колечиц М. П. Геймификация как новая управленческая технология // *Социосфера*. 2021. № 1. С. 109–112.

O. F. Serova

Gamification As a Systemic Innovation in Education

Ol'ga F. Serova — PhD in Economics, Associate Professor, Associate Professor of the Department “Management and Marketing”

Emperor Alexander I St. Petersburg State Transport University, Saint Petersburg, Russia

Abstract. The article examines gamification systems that construct educational design based on students' meaningful experiences. The synthesis of narrative design, emotional engagement, and the consideration of participants' motivation and psychotypes directly meets contemporary demands. Through solving simulated tasks, the natural formation of soft skills occurs. This transforms learning from obligatory routine into an activity possessing intrinsic value, while engagement becomes a planned and replicable result of educational design.

Keywords: gamification, engagement, educational design, innovation
