

■ ■ ■ Коммуникационный потенциал игровых технологий в образовании

Коростылева Н.Н., Цыбулевский А.В.

Российская академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте Российской Федерации (РАНХиГС), Москва, Российская Федерация.

Аннотация. Геймификация является одним из важных инструментов, способных сделать процесс обучения более интересным и содержательным. Игровые инструменты охватывают многие сферы нашей жизни, в том числе и образование. Сегодня ведущие высшие учебные заведения России и мира активно внедряют геймификацию для повышения вовлеченности и мотивации студентов, однако, неверные приемы геймификации часто делают процесс обучения нерезультативным. Причины этого: недостаточная квалификация преподавателей и невовлеченность обучающиеся, которые играют ради развлечения, а не для того, чтобы получать новые знания. В статье приведен социологический опрос среди обучающихся относительно практики применения геймификации как инструмента управления профессиональным развитием. Описан опыт внедрения элементов геймификации в образовательный процесс в Российской академии народного хозяйства и государственной службы при Президенте Российской Федерации. Предложены пути применения игровых элементов в образовательном процессе с целью выявления возможностей по повышению вовлеченности и мотивации обучающихся, а также обоснована идея о создании нового подразделения, которое будет разрабатывать и совершенствовать игровые механики в образовательном процессе.

Ключевые слова: геймификация, обучение персонала, образование, высшие учебные заведения, игровые технологии, коммуникация, мотивация персонала

Для цитирования: Коростылева Н.Н., Цыбулевский А.В. Коммуникационный потенциал игровых технологий в образовании // Коммуникология. 2025. Том 13. № 2. С. 131-142. DOI 10.21453/2311-3065-2025-13-2-131-142.

Сведения об авторах: Коростылева Наталья Николаевна – доктор социологических наук, профессор кафедры управления персоналом Института государственной службы и управления РАНХиГС. *ORCID:* 0009-0003-4230-7609. *E-mail:* korostyleva-nn@ranepa.ru. Цыбулевский Андрей Валерьевич – преподаватель кафедры правового обеспечения государственной и муниципальной службы и аспирант кафедры управления персоналом Института государственной службы и управления РАНХиГС. *ORCID:* 0009-0007-7880-7153. *E-mail:* tsybulevskiy-av@ranepa.ru. *Адрес:* 119571, Россия, г. Москва, пр-т Вернадского, 82, стр. 1.

Статья поступила в редакцию: 02.05.2025. *Принята к печати:* 12.06.2025.

Конфликт интересов: отсутствует.

Введение. Внедрение геймификации в образовательный процесс представляется перспективным направлением. Геймификация, основанная на игровых механиках и элементах, позволяет «оживить» образовательный процесс. Основными причинами актуальности применения геймификации в сфере образования можно отметить повышение мотивации, развитие практических навыков, быструю обратную связь, акцент на индивидуальном подходе. Кроме того, вовлекаясь в процесс обучения, студенты активно коммуницируют друг с другом, что способствует их командообразованию и вовлеченности в процесс обучения. Обучение студентов в высших учебных заведениях при помощи геймификации направлено на приобретение ими профессиональных знаний и компетенций, необходимых для успешной профессиональной деятельности [Галюк, Сафина: 253].

Геймификацией называют игровую модель обучения. В сфере образования ее обозначают как педагогический метод, где применяются игровые элементы и инновационные технологии в неигровом контексте [Карсункин: 363]. Игровые технологии в обучении позволяют также развить командное взаимоотношение, а также научить перестать бояться ошибаться и сосредоточиться на выполнении заданий. Такой позиции придерживается и сценарист компьютерных игр Ли Шелдон. Он утверждает, что ключевой аспект геймификации курса – это система оценки обучающихся [Sheldon: 31].

Американский педагог К. Капп также детально раскрывает сущность данного явления в педагогике. Геймификация – это использование игровых механик, инструментов, эстетики и игрового мышления с целью вовлечь людей в обучение и решение задач для повышения мотивации [Капп: 15]. Он отмечает два вида геймификации в образовательной сфере. Первый вид – структурный, то есть добавление отдельных игровых элементов в учебный процесс (например, деловые и ролевые игры, конкурсные практики). Второй – содержательный, то есть отход от традиционных методов обучения с построением процесса обучения в рамках и по правилам выбранного игрового контекста (например, соревновательность, обратная связь, ограниченность времени). Можно сказать, что в процессе игры обеспечивается передача определенного сюжета, тем самым, происходит передача культурного опыта, который в процессе развития индивида и апробации этой деятельности во время игры наполняется личностным содержанием [Коберник, Осадченко: 13]. Игровые механизмы выступают посредниками между абстрактными принципами динамики и крайне детализированными элементами геймификации. Они оказывают воздействие на поведение игроков, направляя их действия к достижению целей [Ширинкина: 77]. Г. Зикерманн отмечает, что использование игровой механики улучшает освоение новых навыков на 40% [Zichermann, Linder: 87].

Геймификация в образовании – это усовершенствованный инструмент подготовки молодых специалистов. Лицо, которое внедряет игровые инструменты, механики в такие сферы, как образование, бизнес и здравоохранение, называ-

ют игропрактиком (геймификатором). Благодаря знанию психологии и игрового баланса игроков геймификатор превращает рутинные задачи в увлекательную игру с системой поощрений. Такие специалисты востребованы, так как могут помочь заинтересовать студентов в обучении [Цыбулевский: 97].

Материалы и методы. В современной образовательной системе сохраняется высокая доля традиционных форматов обучения, таких как лекции и семинары, которые не всегда способны удерживать внимание и мотивировать студентов. Многие обучающиеся страдают от снижения интереса к учебе, нехватки мотивации и неудовлетворенности качеством образовательных программ. Кроме того, большая часть образовательных процессов не предусматривает развитие у студентов навыков, необходимых для работы в современном мире, таких как критическое мышление, командная работа и умение адаптироваться к изменениям, коммуникации. Современное поколение, живущее в информационной среде и привыкшее к интерактивным формам досуга, ждёт от обучения чего-то большего, чем получение информации. Простое ознакомление с материалом не приводит к желаемому результату – полноценному усвоению знаний и навыков. Поэтому перед системой образования остро стоит проблема поиска новых подходов, которые смогли бы вернуть интерес студентов к учебе и сделать образовательный процесс более эффективным.

С этой целью в январе 2025 года было проведено анкетирование среди студентов бакалавриата и магистратуры Института государственной службы и управления (ИГСУ) Президентской академии (РАНХиГС). Было опрошено 288 респондентов. Целью опроса было исследование и анализ инструментов геймификации для понимания профессионального развития студентов и их коммуникационных возможностей, их отношения к игровой технологии.

Также для понимания того, как на практике проходит внедрение игровых инструментов была описана игропрактика по курсу «Основы национальной безопасности» для студентов бакалавриата ИГСУ Президентской академии в период с сентября 2023 по март 2025.

Для верификации процесса геймификации в образовательный процесс приведены примеры его применения в Президентской Академии.

Результаты исследования. Остановимся на результатах опроса. Он помог выявить настрой студентов на процесс геймификации в вузе, позволил определить их отношение к элементам геймификации, понять их преимущества и недостатки.

На вопрос «Как Вы относитесь к использованию игровых элементов в обучении?» 233 респондента (80,9% опрошенных) дали положительную оценку (рисунок 1). Это говорит о том, что сам элемент игры положительно воспринимается студентами.



Рисунок 1. Распределение ответов на вопрос «Как Вы относитесь к использованию игровых элементов в обучении?» /
Distribution of answers to the question
“How do you feel about the use of game elements in teaching?”

Элементы игры в образовательном процессе способствуют развитию стратегического, поискового и критического мышления. Мнения респондентов при ответе на этот вопрос разделились (рисунок 2): большинство считает, что вовлечение в выполнение сложных задач и сценариев помогут развить у студента критическое мышление. Это побуждает экспериментировать с различными решениями, анализировать результаты и учиться на своих ошибках. Квесты и головоломки ставят перед участниками образовательного процесса задачи, которые требуют анализа, критического мышления и поиска нестандартных решений. Решая задачи с ограниченными ресурсами, студенты учатся эффективно действовать в условиях малого бюджета или жестких временных рамок, что способствует развитию навыков креативного мышления, стратегического планирования и эффективного решения проблем.

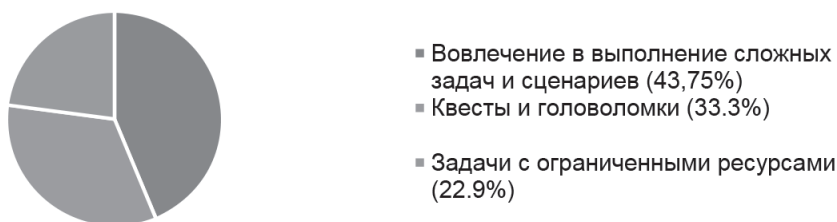


Рисунок 2. Распределение ответов на вопрос «Как Вы думаете, как геймификация помогает развивать критическое мышление, стратегическое и поисковое мышление?» / Distribution of answers to the question “How do you think gamification helps to develop critical thinking, strategic and search thinking?”

На вопрос об участии в мероприятии с элементами геймификации отметили две трети опрошенных (рисунок 3) ответили положительно. Это говорит о том, что практика внедрения игровых механик осуществляется на занятиях. Также обучающиеся активно коммуницировали и прокомментировали, в каких форматах проходили подобные занятия.



Рисунок 3. Распределение ответов на вопрос «Были ли Вы участником занятий, где преподаватель использовал игровые технологии?» / Distribution of answers to the question “How do you think gamification helps to develop critical thinking, strategic and search thinking?”

Ниже представлены некоторые комментарии обучающихся, полученные в ответ на вопрос «Если “ДА”, опишите, как у Вас проходили занятия в игровой форме *«Мы рисовали тематические плакаты, отвечая на вопросы по семинару. Были занятия с использованием натяжной доски – мы наклеивали ответы на нее и сверяли. Ставили мини-постановки басен Крылова и искали в них коррупционные факторы»;*

«На “Самоменеджменте» преподаватель использовал большое количество интерактивных заданий как в электронном виде, так и в классическом, что также помогало в освоении материала»;

«Проводилась игра, где с помощью улик и подсказок необходимо было вычислить преступника. Обучение в ходе детектив-игры»;

«В игровой форме обсуждали ту или иную тему. Также если была возможность, то были ролевые игры с объяснением тем. Видеоуроки, взаимодействие с интернет-ресурсами»;

«Мы делились на две группы, представлялись муниципальными депутатами и журналистами, потом придумывали кейсы, которые было необходимо решить. Да и в целом, было несколько игровых занятий, которые я запомнил до сих пор»;

«Преподаватель давал различные кейсы, которые мы решали в команде. Приносил карточки с различными заданиями. Устраивали различные викторины в стиле «своя игра»;

«Интересно, все были увлечены процессом. Обычно половина в телефоне сидит на традиционных занятиях»;

«Преподаватель устраивал игру на зачете – победившая группа получает автоматы, остальные сдают. Из проигравших команд выбиралось два человека от команды и им ставили автоматы за какие-то достижения (например, достижение – активное внутреннее руководство процессом и командой)»;

«Было интересное занятие с занятием с ролевой игрой, где мы как студенты проводили комиссию по выбору претендента на должность государственного служащего».

Сейчас становится очевидным, что значительная часть молодых людей не вовлечены в образовательный процесс – по крайней мере, в традиционном формате. Они не замотивированы работать и не видят никакого «профита» от процесса учебы, отдавая предпочтение другим задачам. Несмотря на новые технологические возможности, где, например, лектора может заменить робот с голосовым помощником или голограмма со встроенным ИИ, такой подход не является целесообразным. И здесь можно согласиться с Ф.И. Шарковым, который считает [Шарков: 75], что педагог на сегодняшний день остается важной, ключевой и центральной фигурой, который гарантирует качество профессионального образования даже при внедрении цифровых технологии в различных форматах обучения. Почти половина опрошенных (48,3%) согласны с тем, что игропрактики сильнее мотивируют выполнять поставленные задачи чем традиционные занятия (Рисунок 4).

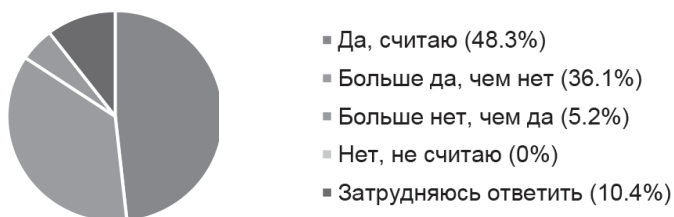


Рисунок 4. Распределение ответов на вопрос «Считаете ли Вы, что занятия с элементами игры мотивируют сильнее, чем традиционные занятия?» / Distribution of answers to the question “Do you think that classes with game elements are more motivating than traditional classes?”

От выбранного преподавателем формата обучения зависит, насколько хорошо материал будет освоен обучающимися. Респонденты отметили, что практически все форматы показались практичными (рисунок 5).

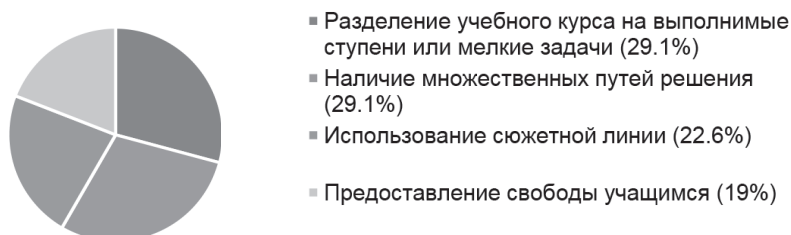


Рисунок 5. Распределение ответов на вопрос «Какой формат обучения с элементами геймификации Вы предпочли бы?» / Distribution of answers to the question “Which learning format with gamification elements would you prefer?”

Элементы геймификации в процессе обучения могут повлиять на развитие навыков эффективной коммуникации, самым популярным ответом студенты считают, что геймификация помогла лучше усваивать материал и улучшила коммуникативные способности. С результатами опроса можно ознакомиться в рисунке 6.



- Игровые элементы сделали занятия интереснее и повысили мою вовлеченность в учебный процесс (33,7%)
- Игровые элементы помогают лучше усваивать материал и развивать коммуникативные способности (54,5%)
- Применение игровой формы никак не отразилось на моем восприятии коммуникации (4,9%)
- Игры отвлекали меня от серьезного изучения темы (0,7%)

Рисунок 6. Распределение ответов на вопрос «Как использование элементов геймификации повлияло на Ваше понимание и развитие навыков эффективной коммуникации в процессе обучения?» / Distribution of answers to the question “How did the use of gamification elements affect your understanding and development of effective communication skills in the learning process?”

Обсуждение. Геймификация в образовании имеет «две стороны медали». Обучающиеся отметили преимущества и недостатки внедрения игровой технологии (таблица 1). Только 26 опрошенных (9%) не увидели недостатков. Отдельно стоит отметить такой фактор как избыток игры в обучении. Более половина опрошенных отметили (63,9%), что непрерывное внедрение игр на занятиях может понизить ценность образовательного процесса.

Таблица 1. Преимущества и недостатки геймификации в образовании по мнению студентов (ответы распределены по уровню популярности от 1 до 6, где 1 – наиболее популярный ответ) / Advantages and disadvantages of gamification in education according to students opinion (answers are ranked by relevance from 1 to 6, where 1 is the most relevant)

Преимущества		Недостатки	
1	Вовлеченность	1	Не все задачи поддаются «играизации»
2	Быстрое усвоение новых заданий	2	Некачественно реализованная геймификация
3	Творчество	3	Хуже воспринимаются традиционные формы работы
4	Визуализация сложных процессов	4	Возможность формирования зависимости
5	Обучение поисковому и логическому мышлению	5	Ухудшается атмосфера в коллективе
6	Формирование критического мышления	6	Снижается мотивация

Использование игровых элементов и подходов в образовательном процессе стимулирует познавательную активность студентов, повышает их работоспособность и заинтересованность, что позитивно сказывается на результатах обучения. Эту мысль подтверждает проведенная игропрактика по курсу «Основы национальной безопасности» для студентов бакалавриата ИГСУ Президентской академии в период с сентября 2023 по март 2025.

В данном исследовании принимали участие студенты следующих образовательных программ – «Государственная и муниципальная служба» (ГМС) (89 человека), «Внутренняя политика и лидерство» (ВПиЛ) (38 человек), «Финансовый контроль и государственный аудит» (ФКиГА) (45 человек), «Спортивная журналистика» (СЖ) (44 человека) и «Эффективное государственное управление» (ЭГУ) (72 человека).

Дисциплина «Основы национальной безопасности» направлена на подготовку обучающихся подробно познакомить с теоретическими и практическими знаниями обеспечения политической, экономической, международной, социальной, экологической, военной и информационной безопасностей. Целью данного курса является патриотическое просвещение обучающихся и ознакомление с устройством обеспечения безопасности прав и свобод человека, а также Конституционного строя, суверенитета, независимости государства. Дисциплина реализуется с учебного года 2022 / 2023.

В рамках программы была внедрена система рейтинговой таблицы. Рейтинговая таблица представляет собой систему оценивания активности обучающихся с игровыми элементами. Она способствует повышению мотивации студентов набрать как можно больше баллов и занять первое место. В качестве игр берутся за основу популярные викторины и соревновательные шоу (например, «Своя игра», «Кто я?» и прочее). У студентов сразу повышается внимание и проявляется интерес к педагогу, так как они видят не стандартный подход обучения.

Чтобы конкурировать со своими одноклассниками, студентам необходимо зарабатывать баллы, выполняя задания. Задания есть как классического образовательного характера (доклады, посещаемость, участие в дискуссии), так и игрового формата (викторины, головоломки и прочее). По результатам практики применения геймификации по данному курсу можно сделать вывод, что во всех группах повысилась вовлеченность в образовательный процесс, средняя оценка и посещаемость. Со статистикой можно ознакомиться в Таблице 2.

Инструменты геймификации, в частности, внедряются на мероприятиях, позволяющих студентам ощутить себя в роли HR-менеджера. Институт государственной службы и управления (ИГСУ) регулярно проводит кейс-чемпионаты по управленческому консалтингу «Лучшее решение», где студенты со всей России приезжают принять участие в соревновательной игре. Уникальность соревнования заключается в том, что настоящие эксперты в области управленческого консультирования дают реальные кейсы российских компаний. На протяжении дня группы учащихся знакомятся с материалами и обсуждают решения.

Таблица 2. Результаты обучения студентов ИГСУ с помощью геймификации по дисциплине «Основы национальной безопасности» / Students' learning outcomes using gamification in the discipline "Fundamentals of National Security" (based on statistics of the Institute of Public Administration and Civil Service of Russian Presidential Academy of National Economy and Public Administration – RANEPА)

	Вовлеченность, чел.		Средняя оценка, чел.		Посещаемость, чел.	
	До	После	До	После	До	После
ГМС	55	87	62	73	52	82
ВПиЛ	30	35	29	35	29	36
СЖ	14	27	20	26	14	28
ФКиГА	35	40	28	37	27	38
ЭГУ	53	57	42	51	49	58

Также ежегодно проводят Кубок ИГСУ по стратегии и управлению бизнесом Global Management Challenge – это специальный проект международного чемпионата Global Management Challenge. В основе образовательного проекта лежит комплексный симулятор по управлению организацией в условиях ограниченного количества ресурсов и времени. Он позволяет отработать основные управленческие и личностные навыки, применив на практике теоретические знания о принципах работы компании, диагностике ее состояния и разработке стратегии развития, принятии решений в условиях неопределенности. В основе чемпионата лежит компьютерный бизнес-симулятор (игровая модель), предоставляющий возможность получить опыт управления компанией в сжатые сроки. Симулятор ориентирован на развитие управленческих компетенций (как личностных, так и профессиональных) студентов ИГСУ и позволяет применить теоретические знания на практике, объединяя ведущий мировой опыт в бизнес-образовании.

В российском образовании оценка студента производится по 100-бальной системе, и, в зависимости от того, сколько баллов заработает студент за работу в семестре и за ответ на зачете или экзамене, будет определяться итоговая оценка. Институт государственной службы и управления будет награждать студентов, которые заработали максимально высокий средний балл по всем семестрам. В качестве инструмента будет выступать рейтинги, а в качестве приза – брендовый мерч Президентской академии.

Для того, чтобы сделать процесс обучения интереснее, предлагается аккумулировать все наработки преподавателей и студентов относительно инструментов геймификации в единый методологический и одновременно практико-ориентированный центр / лабораторию. Целью такого структурного подразделения была бы разработка и внедрение в образовательный процесс передовых соответствующих методик. Студентам с этой целью был задан вопрос относительно целесообразности создания такого центра.

Большинство опрошенных оценили перспективы открытия такой лаборатории положительно и скорее положительно отнеслись к появлению лаборатории (центра) в структуре Президентской академии (рисунок 7).

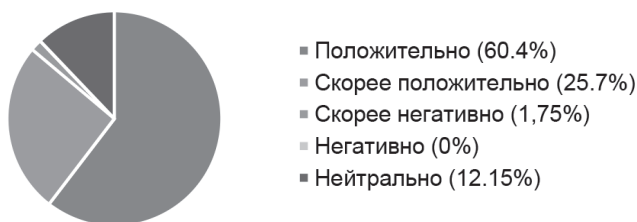


Рисунок 7. Распределение ответов на вопрос «Как Вы относитесь к появлению в ВУЗе лаборатории (центра) по геймификации?» / Distribution of answers to the question "How do you feel about the appearance of a laboratory (center) for gamification at your university?"

Обобщая полученные результаты, можно сказать о появлении интереса к изучению дисциплин у студентов после проведения занятий в игровом формате. Участники с воодушевлением относятся к проведению мероприятий в таком формате.

Количественные показатели говорят о целесообразности применения игровых форматов, что проявляется в более высокой успеваемости у экспериментальных групп.

Навыки, полученные на занятиях в игровой форме, могут пригодиться в развитии коммуникации, в командной работе, на практиках и стажировках, в управленческой, предпринимательской и преподавательской деятельности, в процессе адаптации к работе, в карьерном росте, в научно-исследовательской деятельности и в личной жизни.

Выводы. Опыт внедрения элементов геймификации в образовательные программы Президентской Академии показал, игровые технологии являются перспективным инструментом обучения. Творческая образовательная среда обеспечивает введение геймификации образовательного процесса и всех доступных в технологическом плане интерактивных форм организации учебного процесса, которые формируют стремление к саморазвитию всех участников образовательного процесса [Елисеева и др.: 180].

Внедрение инструментов геймификации направлено на помощь студентам в достижении целей образовательных программ, повышение заинтересованности и мотивированности [Василиженко: 44]. Игропрактики способствуют развитию вербального и не вербального взаимодействия, вовлечению в коммуникативный процесс, формированию позитивной обратной связи.

Источники

- Василиженко М.В., Коротков Е.А., Мухаркина В.С. (2020). Геймификация как современный метод обучения иностранным языкам // Современная высшая школа: инновационный аспект. Т. 12. № 2. С. 43-50.
- Галюк А.Д., Сафина Р.Р. (2016). Построение системы обучения молодых сотрудников на основе технологии геймификации // Синтез науки и общества в решении глобальных проблем современности: сборник статей Международной научно-практической конференции, в 2 ч., Ч. 1. Уфа: МЦИИ ОМЕГА САЙНС. С. 253-256.
- Елисеева Е.В., Зятева Л.А., Исакова Г.С., Киютина И.И., Шкитырь О.Н. (2016). Совершенствование подготовки будущих специалистов в вузе на основе внедрения технологии геймификации // Проблемы современного педагогического образования. № 53 (3). С. 178-185.
- Карсункин О.И. (2024). Геймификация как эффективный метод интерактивного обучения // Информация и образование: границы коммуникаций. № 16 (24). С. 362-365.
- Коберник А.Н., Осадченко И.И. (2021). Геймификация учебного процесса в высшем учебном заведении: теория и методология // Научен вектор на Балканите. Т. 5. № 1 (11). С. 12-17.
- Цыбулевский А.В. (2024) Геймификация в сфере образования: современные подходы и практики // Управление персоналом и интеллектуальными ресурсами в России. Т. 13. №. 5. С. 95-99.
- Шарков Ф.И., Абишева В.Т., Лучина М.А., Потапчук В.А., Рамазанова Ж.С. (2022) Новые коммуникационные тренды в образовании: цифровые технологии и искусственный интеллект // Коммуникология. Том 10. № 3. С. 67-86.
- Ширинкина Е.В. (2021) Разработка геймифицированной системы для образовательных задач // Инновационные проекты и программы в образовании. № 5. С. 75-80.
- Kapp K., Blair L., Mesch R. (2013). The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook. John Wiley & Sons.
- Sheldon L. (2011). The Multiplayer Classroom: Designing Coursework as a Game. Pearson; Cengage Learning PTR.
- Zichermann G., Linder J. (2013). The Gamification Revolution: How Leaders Leverage Game Mechanics to Crush the Competition. McGraw Hill.

■ ■ ■ Communication Potential of Gaming Technologies in Education

Korostyleva N.N., Tsybulevsky A.V.

Russian Presidential Academy of National Economy and Public Administration (RANEPA), Moscow, Russian Federation.

Abstract. Today, top universities in Russia and the world are actively implementing gamification to increase student engagement and motivation, however, incorrect gamification techniques often make the learning process ineffective. The reasons for this are the insufficient qualifications of teachers and the lack of involvement of students who play for fun, rather than in order to gain new knowledge. The article represents the results of survey among students regarding the practice of using gamification as a tool for managing professional development. Besides, the authors describe the experience of introducing gamification elements into the educational process at the Russian Presidential Academy of National Economy and Public Administration. Ways of using game elements in the educational process are proposed in order to identify opportunities to increase student engagement and motivation, and the idea

of creating a new unit that will develop and improve game mechanics in the educational process is substantiated.

Keywords: gamification, faculty training, education, higher education institutions, game technologies, communication, motivation

For citation: Korostyleva N.N., Tsybulevsky A.V. (2025). Communication potential of game technologies in education. *Communicology*. Vol. 13. No. 2. P. 131-142. DOI 10.21453/2311-3065-2025-13-2-131-142.

About the authors: Korostyleva Natalia Nikolaevna – DSc (Soc.), Professor of the Department of Personnel Management of the Institute of Public Administration and Civil Service, RANEPa. ORCID: 0009-0003-4230-7609. E-mail: korostyleva-nn@ranepa.ru. Andrey Valerievich Tsybulevsky – lecturer of the Department of Legal Support of Public and Municipal Service, postgraduate student of the Department of Personnel Management of the Institute of Public Administration and Civil Service, RANEPa. ORCID: 0009-0007-7880-7153. E-mail: tsybulevskiy-av@ranepa.ru. Address: 119571, Russia, Moscow, Vernadsky av., 82, building 1.

Received: 02.05.2025. *Accepted:* 12.06.2025.

References

- Eliseeva E.V., Zyateva L.A., Isakova G.S., Kiyutina I.I., Shkityr O.N. (2016). Improving the training of future specialists at the university based on the introduction of gamification technology. *Problems of modern pedagogical education*. No. 53 (3). P. 178-185 (in Rus.).
- Galyuk A.D., Safina R.R. (2016). Building a training system for young employees based on gamification technology. In: Synthesis of science and society in solving global problems of our time: a collection of articles from the International scientific and practical conference, in 2 parts, Part 1. Ufa: MCII OMEGA SCIENCE. P. 253-256 (in Rus.).
- Kapp K., Blair L., Mesch R. (2013). *The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook*. John Wiley & Sons.
- Karsunkin O.I. (2024). Gamification as an effective method of interactive learning. *Information and education: communications boundaries*. No. 16 (24). P. 362-365 (in Rus.).
- Kobernik A.N., Osadchenko I.I. (2021). Gamification of the educational process in higher education: theory and methodology. *Scientific vector on Balkanite*. Vol. 5. No. 1 (11). P. 12-17 (in Rus.).
- Sharkov F.I., Abisheva V.T., Luchina M.A., Potapchuk V.A., Ramazanov Zh.S. (2022). New communication trends in education: digital technologies and artificial intelligence. *Communicology*. Vol. 10. No. 3. P. 67-86 (in Rus.).
- Sheldon L. (2011). *The Multiplayer Classroom: Designing Coursework as a Game*. Pearson; Cengage Learning PTR.
- Shirinkina E.V. (2021). Development of a gamified system for educational tasks. *Innovative projects and programs in education*. No. 5. P. 75-80 (in Rus.).
- Tsybulevsky A.V. (2024). Gamification in the field of education: modern approaches and practices. *Personnel and intellectual resources management in Russia*. Vol. 13. No. 5. P. 95-99.
- Vasilizhenko M.V., Korotkov E.A., Mukharkina V.S. (2020). Gamification as a modern method of teaching foreign languages. *Modern higher school: innovative aspect*. Vol. 12. No. 2. P. 43-50 (in Rus.).
- Zichermann G., Linder J. (2013). *The Gamification Revolution: How Leaders Leverage Game Mechanics to Crush the Competition*. McGraw Hill.