

### **Библиографический список**

1. Ляшевская Н.В. Информальное образование: подходы к определению понятия // Известия Волгоградского государственного педагогического университета, 2019. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/informalnoe-obrazovanie-podhody-k-opredeleniyu-ponyatiya>.
2. Владимирова Т.Н., Фелкина А.В. Журналистское образование: системный анализ становления // Известия Иркутской государственной экономической академии, 2014. – №4 – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/zhurnalistskoe-obrazovanie-sistemnyy-analiz-stanovleniya/viewer>.
3. Гонина-Новикова Г. Владимир Касютин о проблемах журналистики: «Дело не только в деньгах» // Губерния. Челябинская область. – 2024, 15 января. – URL: <https://gubernia74.ru/articles/society/1090352>.
4. Об этом подробно в студенческих материалах официального сообщества Социально-гуманитарного института Самарского университета: [https://vk.com/samsocgum?w=wall-125390738\\_350](https://vk.com/samsocgum?w=wall-125390738_350); [https://vk.com/samsocgum?w=wall-125390738\\_1438](https://vk.com/samsocgum?w=wall-125390738_1438); [https://vk.com/samsocgum?w=wall-125390738\\_1767](https://vk.com/samsocgum?w=wall-125390738_1767); [https://vk.com/samsocgum?w=wall-125390738\\_2430](https://vk.com/samsocgum?w=wall-125390738_2430).
5. Окерешко А.В. Виды информального образования как смыслообразующие факторы личностно-профессионального развития учителя // Человек и образование. – 2015. – №1. – URL: [https://obrazovanie21.narod.ru/Files/2015-1\\_074-078.pdf](https://obrazovanie21.narod.ru/Files/2015-1_074-078.pdf).

УДК 378.147

## **ОСОБЕННОСТИ РЕАЛИЗАЦИИ ГЕЙМИФИЦИРОВАННОЙ ОНЛАЙН-СРЕДЫ В ВУЗЕ**

*Астафуров Никита Юрьевич, Малаканова Ольга Александровна*

*Самарский национальный исследовательский университет имени академика С.П. Королева*

**Аннотация:** *В данной статье проведен обзор текущего состояния геймификации в онлайн-обучении в высшем образовании. Геймификация рассматривается как актуальный тренд в образовательной сфере, позволяющий поддерживать мотивацию студентов. Несмотря на скорее позитивное влияние данной технологии, ее эффективность в высшем образовании остается неоднозначной из-за специфики и сложности уровня обучения, а также разнообразия студенческих профилей. В статье рассмотрены основные конструкты, модели и теории, связанные с геймификацией, а также игровые элементы, наиболее часто применяемые в геймифицированных средах.*

**Ключевые слова:** *геймификация, образование, высшее образование, мотивация, вовлеченность, игровые элементы, онлайн-обучение.*

В настоящее время геймификация становится новым трендом в образовательной сфере, где поддержание и удержание вовлеченности студентов является важной проблемой [1]. Тем не менее, выбор правильного сочетания игровых элементов остается проблемой для разработчиков и преподавателей, использующих геймифицированные ресурсы из-за отсутствия универсального подхода, который работает независимо от контекста геймификации [2].

Несмотря на то, что существующие исследования предполагают позитивное влияние данной технологии на мотивацию студентов, данные об ее эффективности в высших учебных заведениях неоднозначны из-за специфики высшего образования. Во-первых, уровень сложности обучения в университетах выше, чем на более низких уровнях, студенты лучше осознают важность выбранного ими образования. Во-вторых, высшее образование характеризуется разнообразием профилей, потребностей и методов обучения студентов, поэтому каждый геймифицированный элемент или их комбинация по-разному влияет на студентов [3]. Учитывая эти особенности, процесс применения геймификации становится все более сложным. Таким образом, цель данного исследования заключается в обзоре текущего состояния геймификации в онлайн-обучении в высшем образовании.

Для достижения поставленной цели были сформулированы следующие исследовательские задачи:

- 1) рассмотреть элементы геймификации, используемые в высшем образовании в онлайн-среде;
- 2) определить критерии, соответствующие выбору геймифицированных элементов и их влияние на пользователей;
- 3) проанализировать теории и модели, применяемые в геймифицированных средах;
- 4) выявить конструкты, связанные с геймификацией.

Для отбора статей, связанных с геймификацией в цифровом высшем образовании, был проведен систематический поиск по базам данных CyberLeninka [4] и eLibrary [5]. В исследование были включены публикации, в которых рассматривается определение геймификации как применение игровых элементов и механик в неигровой деятельности в контексте онлайн-обучения. Были исключены работы, в которых термин «геймификация» используется для обозначения игрового обучения, серьезных игр, игр, видеоигр, а также, понятие геймификации в контексте очного обучения.

Поиск публикаций осуществлялся по следующим ключевым словам: геймификация образования; геймификация в образовании; геймификация обучения; геймификация образовательного процесса; геймификация учебного процесса; геймификация в обучении; геймификация в высшем образовании.

Первоначальный поиск с ключевыми словами дал 393 публикации: eLibrary – 204 источника; CyberLeninka – 189 источников.

Далее, с помощью программы Zotero [6] были исключены дублирующиеся статьи. Затем оставшиеся публикации были прочитаны для дальнейшего отбора наиболее релевантных исследований, согласно следующим критериям:

- Включались только русскоязычные публикации.
- Включались публикации, посвященные применению геймификации в высшем образовании в онлайн-среде.
- Исключались публикации, в которых термин «геймификация» определяется как игра, игровое обучение, серьезная игра.
- Исключались публикации, посвященные применению геймификации в начальном и среднем образовании.
- Исключались публикации, посвященные применению геймификации в очном обучении.

Таким образом, исследовательскую базу данных составили 80 статей, которые соответствовали всем вышеперечисленным критериям.

Для данного систематического обзора были отобраны публикации в период с 2013 по 2023 года, когда технологию геймификации стали рассматривать в качестве инструмента для организации учебного процесса в высшем образовании.

Были выделены 53 статьи с теоретическими предложениями, предназначенные для управления процессом геймификации в специальных образовательных средах. Теоретические модели играют большую роль в разработке геймифицированной среды, поскольку важно понимать лежащие в основе мотивационные процессы, которые формируют когнитивные и поведенческие изменения [7].

Анализ полученных данных показал, что большая часть публикаций по теме геймификации – это эмпирические исследования, ориентированные на сбор количественных данных (26,25%). Основными методами сбора информации являлись тестирование и анкетирование. В трех исследованиях с использованием качественного подхода было использовано интервью, а смешанные методы также включали в себя интервью и наблюдения.

Таблица 1 – Распределение статей по типу исследования

| Метод исследования          | Количество публикаций |
|-----------------------------|-----------------------|
| Теоретические               | 53 (66,25%)           |
| Эмпирические/количественные | 21 (26,25%)           |
| Эмпирические/качественные   | 3 (3,75%)             |
| Эмпирические/смешанные      | 3 (3,75%)             |

Все рассмотренные публикации можно разделить на четыре категории: статьи, которые опирались на существующие геймифицированные подходы (2); статьи, которые адаптировали мотивационные теории к своим потребностям (10); статьи, которые обосновывали свой собственный подход (3); статьи, которые не следовали какому-либо конкретному подходу (12).

На основе проведенного анализа публикаций по теме геймификации можно сделать следующий вывод, что большинство исследований не раскрывали теоретического содержания или теории, на которой они основывались. Из 27 проанализированных эмпирических исследований, только десять работ (37%) адаптировали уже существующие теоретические подходы и использовали их в геймифицированной среде. Это следующие социальные и мотивационные теории: теория самодетерминации, теория социального сравнения, теория целеполагания, теория потока. Было установлено, что теория самодетерминации является важной теоретической основой в восьми исследованиях. Она базируется на трех основных психологических потребностях человека, которые способствуют эффективному обучению и психологическому благополучию: потребность в компетентности, автономии и взаимосвязи с другими людьми [8]. Чем больше удовлетворены эти потребности, тем сильнее внутренняя мотивация, возникающая в игровой деятельности. Также, среди анализируемых работ, использующих теоретические подходы для обоснования особенностей геймифицированной среды, только одна прошла экспертную оценку.

В трех работах были сформулированы авторские подходы в рамках проведенного анализа литературы по теме использования геймификации в образовательном процессе. Два дру-

гих исследования использовали существующие теоретические фреймы геймификации для создания своих систем электронного обучения.

Остальные двенадцать публикаций не имели теоретического обоснования, однако, авторы упоминали о значении мотивационных аспектов в геймифицированных средах. Таким образом, можно отметить, что существует разрыв между теоретическими и прикладными работами по геймификации. Одна из причин может заключаться в том, что существующие подходы являются чрезмерно теоретизированными и не помогают дизайнерам и практикам в процессе интеграции геймификации в систему обучения. Это также объясняет полученные результаты по такому исследовательскому вопросу, как отсутствие подробностей в обозначении и описании игровых элементов, используемых в экспериментальных исследованиях, и мотивации выбора одних игровых элементов вместо других. На основе проведенного обзора публикаций были выделены шесть элементов геймификации, которые чаще всего используются в образовательном и учебном процессе:

1. Баллы (28 упоминаний). Система баллов служит индикатором достижений и успеха, которая используется в качестве поощрения и продвижения к поставленным целям или обозначения своего статуса [9].

2. Таблицы лидеров (26 упоминаний) представляют собой систему, основанную на отображении рекордов и рейтингов участников, что помогает стимулировать учеников к выполнению заданий на высоком уровне и поддерживает их мотивацию [10]. Обучающиеся могут сравнивать свой результат с результатами других участников и стремиться достичь лучшего результата.

3. Награды (21 упоминание) – это система мотивации, основанная на начислении баллов и предоставлении наград за выполнение заданий и достижение целей [11]. Использование наград оказалось эффективным элементом для мотивации обучающихся.

4. Значки или бейджи (20 упоминаний) даются за успешное выполнение заданий и представляют собой символ достижения цели. Использование значков эффективно для поддержания мотивации и может служить средством вовлечения в последующие учебные задачи [12].

5. Обратная связь (19 упоминаний). Геймификация может предоставить пользователю обратную связь о его производительности и помочь ему лучше ориентироваться в процессе обучения [13]. Чем чаще встречается обратная связь, тем выше эффективность обучения и вовлеченность обучающихся. Было показано, что четкая и немедленная обратная связь важна для достижения состояния потока, характеризующееся вовлеченностью и погруженностью в деятельность.

6. Уровни (17 упоминаний). Система уровней применяется в различных геймдизайнах для создания у игроков ощущения прогресса в игре. Обычно начальные уровни достигаются быстрее и требуют меньше усилий, в то время как продвинутые уровни предполагают большие усилия и навыки. Несмотря на то, что концепция уровней широко распространена в геймификации, важно отметить, что способности обучающихся не всегда могут улучшаться или прогрессировать в результате продвижения по уровням.

Таким образом, можно сделать вывод о том, что модель PBL (баллы, значки и таблицы лидеров), уровни, награды и обратная связь являются наиболее часто используемыми элементами в геймифицированных средах электронного обучения в высшем образовании. Около 70% исследований используют один или несколько из перечисленных игровых компонентов в своей структуре

Также стоит отметить, что баллы и таблицы лидеров являются наиболее часто комбинируемыми компонентами геймификации, поскольку рейтинг является практичным визуальным способом отображения результатов учащихся. Геймификация с более глубокими игровыми элементами, использующими принципы геймдизайна, такие как челленджи, повествования, в данных работах не встречаются. Стоит заметить, что, из всей выборки, только в девяти публикациях геймификация рассматривалась как универсальный инструмент, а в шести – как адаптивный. Адаптивная геймификация учитывает пользовательские интересы, поэтому она основывается на персонализации учебного процесса в соответствии с профилем каждого обучающегося, в то время как универсальная геймификация использует одну и ту же игровую систему (элементы геймификации, правила) для всех [14].

Анализируя эмпирические исследования, включенные в данный обзор, было замечено отсутствие подробной информации о том, по какому принципу комбинируются различные геймифицированные элементы. Во всех рассмотренных работах авторы только перечисляли игровые элементы, используемые для геймификации их систем обучения. Кроме того, ни одно исследование не предоставило какого-либо обоснования выбора, сделанного в отношении тех или иных игровых элементов, а также того, как они сочетаются с игровыми системами обучения. Это происходит из-за отсутствия исследований, которые дают четкие рекомендации и обоснования сочетания игровых элементов.

В рамках четвертой исследовательской задачи были выделены наиболее часто встречающиеся конструкты, связанные с геймификацией.

1. Мотивация (17 упоминаний). Мотивация – это процесс, который активизирует, направляет и поддерживает поведение в определенном направлении для достижения цели или удовлетворения потребности [15]. Согласно теории самодетерминации, мотивацию можно разделить на внешнюю и внутреннюю. Первая исходит из внешних стимулов и вознаграждений, а вторая опирается на чувство удовлетворения, связанное с самой деятельностью [16]. Большая часть исследований посвящена выявлению внутренней мотивации, связанной с заинтересованностью обучающихся в выполнении учебной деятельности в игровой системе.

2. Вовлеченность (14 упоминаний). Вовлеченность можно определить как усилия, которые учащиеся прилагают для достижения результатов обучения. Авторы предлагают разделять вовлеченность на три категории: поведенческая вовлеченность, эмоциональная и когнитивная. В рассмотренных работах нет единого мнения о том, как следует измерять типы вовлеченности.

3. Восприятие (опыт в целом) (11 упоминаний). В общей сложности в одиннадцати исследованиях (20%) применялись шкалы восприятия, чтобы собрать общее мнение студентов об опыте геймификации.

4. Удовлетворенность (8 упоминаний). Удовлетворенность может быть определена как положительная когнитивная и эмоциональная оценка, которая представляет собой ожидания индивида в отношении опыта и производительности системы. Во всех работах были представлены шкалы, аналогичные группе восприятий.

5. Другие конструкты (23 упоминания): автономность, развлечение, веселье, уверенность, тревожность, интерес, самоэффективность.

Таким образом, мотивация, вовлеченность, восприятие, удовлетворенность и автономность являются наиболее частыми конструктами, встречающимися в этих анализируемых работах.

Большинство эмпирических исследований показали положительное влияние геймификации на мотивацию и вовлеченность обучающихся. В трех работах, использующих качественную методологию, сообщалось о неоднозначных результатах, когда разные группы обучающихся по-разному реагировали на геймифицированную среду. Тем не менее, не было обнаружено ни одной публикации, где бы отметили негативные последствия интеграции геймификации в образовательный процесс.

С точки зрения использования теоретических принципов геймификации, проведенный анализ статей показал, что необходимы теоретические исследования, конструирующие и объясняющих феномены использования геймификации в образовании.

Несмотря на то, что в некоторых экспериментальных исследованиях предпринимаются попытки адаптировать психологические и педагогические теории, доступные в литературе, в качестве подходов к геймификации, соответствующие системы не очень ясны, нет никаких оснований для выбора одних игровых элементов вместо других. Таким образом, эти подходы не могут помочь дизайнерам и практикам интегрировать геймификацию в систему обучения. Кроме того, теоретические подходы к геймификации в электронном обучении в высшем образовании должны быть сосредоточены на понимании влияния каждого отдельного элемента геймдизайна и поведенческих изменений, возникающих в результате его использования.

### *Библиографический список*

1. Groening C., Binnewies C. "Achievement unlocked!"-The impact of digital achievements as a gamification element on motivation and performance // Computers in Human Behavior. – 2019. – Т. 97. – С. 151-166.
2. Seaborn K., Fels D. I. Gamification in theory and action: A survey // International Journal of human-computer studies. – 2015. – Т. 74. – С. 14-31.
3. Urh M. The model for introduction of gamification into e-learning in higher education // Procedia-Social and Behavioral Sciences. – 2015. – Т. 197. – С. 388-397.
4. CyberLeninka : Электронная библиотека // Электронная библиотека КиберЛенинка: официальный сайт. – URL: <https://cyberleninka.ru> (дата обращения: 05.06.2023). – Текст: электронный.
5. eLIBRARY.RU : научная электронная библиотека : сайт. – Москва, 2000. – URL: <https://elibrary.ru> (дата обращения: 10.01.2024). – Режим доступа: для зарегистрир. пользователей. – Текст: электронный.
6. Zotero : Программное обеспечение // Программное обеспечение Zotero: официальный сайт. – URL: <https://www.zotero.org> (дата обращения: 10.01.2024). – Текст: электронный.
7. Zainuddin Z. The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence // Educational research review. – 2020. – Т. 30. – С. 100326.
8. Ryan R.M. et al. Overview of self-determination theory: An organismic dialectical perspective // Handbook of self-determination research. – 2002. – Т. 2. – С. 3-33.
9. Артамонова В.В. Развитие концепции геймификации в XXI веке // Историческая и социально-образовательная мысль. – 2018. – Т. 10. – №. 2-2. – С. 37-43.
10. Zainuddin Z. Students' learning performance and perceived motivation in gamified flipped-class instruction // Computers & education. – 2018. – Т. 126. – С. 75-88.
11. Richter G., Raban D.R., Rafaeli S. Studying gamification: The effect of rewards and incentives on motivation. – Springer International Publishing, 2015. – С. 21-46.

12. Акчелов Е.О., Галанина Е.В. Новый подход к геймификации в образовании // Векторы благополучия: экономика и социум. – 2019. – №. 1 (32). – С. 117-132.
13. Вербах К., Хантер Д. Вовлекай и властвуй // Игровое мышление на службе бизнеса. – Москва: Манн, Иванов и Фербер. – 2015. – Т. 224.
14. Codish D., Ravid G. Adaptive approach for gamification optimization // 2014 IEEE/ACM 7th international conference on utility and cloud computing. – IEEE, 2014. – С. 609-610.
15. Чиряев В.Д. Геймификация как способ мотивации / В.Д. Чиряев // Современная наука: актуальные проблемы и пути их решения. 2013. – №. 5. – С. 24-26.
16. Ryan R.M., Deci E.L. Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions // Contemporary educational psychology. – 2000. – Т. 25. – №. 1. – С. 54-67.

УДК 159.9

## ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА ПРАКТИЧЕСКИХ ПСИХОЛОГОВ В СОВРЕМЕННЫХ УСЛОВИЯХ

*Лицецкий Константин Сергеевич, Пилипец Ирина Станиславовна*

*Самарский национальный исследовательский университет имени академика С.П. Королева*

**Аннотация:** *В статье анализируются особенности подготовки практических психологов в высшей школе в современных условиях. Поднимается проблема личностной и профессиональной идентичности, развития способностей к проявлению самоэффективности, креативности, исследовательских навыков для работы в различных сферах практической деятельности в условиях цифровой среды.*

**Ключевые слова:** *практическая психология, психолог – практик, подготовка практических психологов в университете, личностная идентичность, самоэффективность, психологическая коррекция, цифровой протокол.*

Практической психологии не существовало в советский период. Это отражало некоторый комплекс неполноценности советской психологии. Считалось, что наука, решившая все основные методологические вопросы, объединённая единой теорией, способна к практической отдаче. Перестройка обменяла академизм психологической науки на запросы рынка и потребности людей в переосмыслении новых ценностей и требований к подготовке специалистов. Психологи – теоретики оказались «неконвертируемыми» за пределами кабинетов и лабораторий. Психологи – практики оказались не готовы к теоретическому осмыслению своей деятельности. Низкая психологическая культура населения и социальная неопределенность породили целую генерацию всеядных психологов – многостаночников: астрологов, регрессологов, нумерологов, аффирмологов и даже «ведьмологов» и прочих мастеров «брелоголов»... Однако торговля магическими услугами не смогла заполнить все ниши сознания у человека XXI века. Психологическая практика отправилась за образованием в университеты, правда с некоторой последующей критикой образовательных программ, преподаваемых там дисциплин и самих преподавателей. Тем не менее, разрыв между теорией и практикой должен был быть постепенно преодолен. Попытаемся сформулировать особенности практической деятельности психолога, в надежде поспособствовать повышению общей психологической культуры, как потребите-