

Научная статья

УДК 37.013

DOI: 10.20323/1813-145X-2025-6-147-144

EDN: APQLWR

Анализ опыта геймификации в педагогическом образовании

Татьяна Геннадьевна Фирсова¹, Марина Николаевна Бурмистрова²

¹Кандидат филологических наук, доцент кафедры начального языкового и литературного образования, директор Педагогического института, Саратовский национальный исследовательский государственный университет имени Н. Г. Чернышевского. 410012, Саратовская область, г. Саратов, ул. Астраханская, 83

²Кандидат педагогических наук, доцент кафедры методологии образования, Саратовский национальный исследовательский государственный университет имени Н. Г. Чернышевского. 410012, Саратовская область, г. Саратов, ул. Астраханская, 83

¹tan-firsova@yandex.ru, <https://orcid.org/0000-0002-0493-0227>

²mnburmistrova@rambler.ru, <https://orcid.org/0000-0003-1584-1518>

Аннотация. В статье актуализируется проблема образовательных технологий, ресурсов и инструментов, обеспечивающих повышение качества подготовки будущих педагогов. Акцент делается на интеграции формального, неформального и информального образования. В качестве эффективного цифрового ресурса рассматривается один из элементов геймификации – интерактивная онлайн-игра «Педагогический сторигейм». Цель исследования: обосновать педагогическую целесообразность использования интерактивной онлайн-игры в формате сторигейма в профессионально-педагогической подготовке современного педагога.

В статье представлены промежуточные итоги проведенного теоретического анализа авторской игры – педагогического сторигейма как локального онлайн-способа геймификации образовательной деятельности студентов, механизма разработки содержательно-технологического инструментария, обогащающего подготовку будущего педагога.

В статье также обосновывается важность интеграции сторигейма во внеаудиторную работу со студентами, раскрывается образовательный потенциал и преимущества интерактивной игры сторигейма как компонента смешанного обучения в профессионально-педагогической подготовке будущих педагогов, вовлечение студентов в моделирование педагогических ситуаций и принятие гибких и обоснованных педагогических решений, что обеспечивает развитие ключевых компетенций, необходимых для успешной работы в современной школе. В работе авторы характеризуют методические основы педагогического сторигейма, механику онлайн-игры, описывают сущность образовательного взаимодействия педагога и студентов, роль преподавателя в новых условиях онлайн-взаимодействия со студентами, формулируют правила организации игры в сетевом пространстве и организационно-педагогические условия, соблюдение которых гарантирует эффективность её использования в практике подготовки современного педагога.

Ключевые слова: современные технологии подготовки педагогов; геймификация; сторигейм; педагогический сторигейм; виртуальная составляющая учебной дисциплины; сетевое образовательное взаимодействие; социально-цифровая образовательная среда; цифровая дидактика

Для цитирования: Фирсова Т. Г., Бурмистрова М. Н. Анализ опыта геймификации в педагогическом образовании // Ярославский педагогический вестник. 2025. № 6 (147). С. 144–152. <http://dx.doi.org/10.20323/1813-145X-2025-6-147-144>. <https://elibrary.ru/APQLWR>

Original article

Analysis of experience of gamification in pedagogical education

Tatiana G. Firsova¹, Marina N. Burmistrova²

¹Candidate of philological sciences, associate professor at department of primary language and literary education, director of the pedagogical institute, Saratov national research state university named after N. G. Chernyshevsky, 410012, Saratov region, Saratov, Astrakhanskaya st., 83

²Candidate of pedagogical sciences, associate professor at department of educational methodology, Saratov national research state university named after N. G. Chernyshevsky, 410012, Saratov region, Saratov, Astrakhanskaya st., 83

¹tan-firsova@yandex.ru, <https://orcid.org/0000-0002-0493-0227>

²mnburmistrova@rambler.ru, <https://orcid.org/0000-0003-1584-1518>

Abstract. The article addresses the urgent problem of educational technologies, resources, and tools that enhance the quality of future teachers' training. It emphasizes the integration of formal, non-formal, and informal education. The interactive online game «Pedagogical Storygame», an element of gamification, is considered as an effective digital resource.

The aim of the study is to justify the pedagogical feasibility of using an interactive online game in a storygame format in the professional pedagogical training of a modern teacher.

The article presents the interim results of a theoretical analysis of the author's game – the Pedagogical Storygame – as a local online method of gamifying students' educational activities, and as a mechanism for developing content-technological tools that enrich the training of future teachers.

The article substantiates the importance of integrating the storygame into extracurricular work with students, reveals the educational potential and advantages of the interactive storygame as a component of blended learning in the professional pedagogical training of future teachers, and highlights the involvement of students in modeling pedagogical situations and making flexible and well-founded pedagogical decisions, which ensures the development of key competencies necessary for successful work in a modern school. In the paper, the authors characterize the methodological foundations of the Pedagogical Storygame, the mechanics of the online game, describe the essence of educational interaction between the teacher and students, the role of the instructor under new conditions of online interaction with students, and formulate the rules for organizing the game in the online environment and the organizational-pedagogical conditions, whose observance guarantees the effectiveness of its use in the practice of training a modern teacher.

Key words: modern technologies of teacher training; gamification; storygame; pedagogical storygame; virtual component of an academic discipline; network educational interaction; socio-digital educational environment; digital didactics

For citation: Firsova T. G., Burmistrova M. N. Analysis of experience of gamification in pedagogical education. *Yaroslavl pedagogical bulletin*. 2025; (6): 144-152. (In Russ.). <http://dx.doi.org/10.20323/1813-145X-2025-6-147-144>. <https://elibrary.ru/APQLWR>

Введение

В условиях меняющейся социокультурной ситуации и образовательной парадигмы, ее нелинейной динамики, подготовка современного учителя требует инновационных подходов, способных обеспечить создание конвергентных образовательно-развивающих сред, развитие гибридных технологий обучения в целях эффективного формирования у студентов готовности быстрой и успешной адаптации к условиям профессиональной действительности, оперативному реагированию в неожиданных педагогических ситуациях, развития педагогического мышления – системного, гибкого и критического.

Многие исследователи отмечают, что «сам процесс обучения должен стать исследовательским, экспериментальным для обучающегося, направленным на открытие нового и еще неизвестного» [Алексеева, 2022, с. 45] Всё это актуализирует поиск действенных и интересных для студентов инструментов активизации образовательной деятельности в контексте адаптации системы педагогического образования к потребностям современной школы и реалиям цифровой образовательной среды.

Исследование направлено на решение задачи «внедрения образовательных цифровых сервисов для формирования у студентов, обучающихся по

программам подготовки педагогических кадров, опыта освоения содержания образования в смешанном формате, опыта проектирования и освоения цифровых образовательных ресурсов, других компонентов цифровой грамотности» [Концепция подготовки], определённой Концепцией подготовки педагогических кадров для системы образования до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 24 июня 2022 г. № 1688-р).

Мы описываем опыт геймификации образовательного процесса посредством использования интерактивной онлайн игры – Педагогический сторигейм «Что нам делать?».

Цель исследования: обосновать педагогическую целесообразность использования интерактивной онлайн-игры в формате сторигейма в профессионально-педагогической подготовке современного педагога.

Методология и теоретические основания исследования

В данном исследовании опираемся на публикации зарубежных авторов: К. Зирера [Zierer, 2019] и Дж. Грэхэма, С. Хилтона, П. Ричи, Д. Уайлии [Graham, 2010], поднимающих проблему обновления форматов обучения в цифровую эпоху и анализирующих возможности и пределы использования цифровых технологий

в образовании; П. Денни [Denny, 2017], С. Ким и др. [Kim, 2018], С. Маттар [Mattar, 2025], Ли Шелдон [Sheldon, 2020], раскрывающих теоретические и практические аспекты технологии геймификации и обосновывающих ее эффективность в сфере обучения и образования за счёт повышения уровня мотивации, вовлеченности обучающихся и усвоения учебного материала.

Теоретической основой исследования послужили научные работы Н. Ю. Басик [Басик, 2023], доказывающей важность использования практико-ориентированных технологий в подготовке педагогов; М. Е. Вайндорф-Сысоевой, М. Л. Субочевой [Вайндорф-Сысоева, 2021], раскрывающих дидактические аспекты, принципы и специфику взаимодействия участников образовательного процесса «педагог – цифровая образовательная среда – обучающийся» в электронной информационно-образовательной среде; М. Н. Бурмистровой [Бурмистрова, 2023], обосновывающей образовательный потенциал в подготовке будущих педагогов учебного взаимодействия студентов в сетевом сообществе, и Т. А. Ромм [Ромм, 2022], выявляющей воспитательный дискурс социальных сетей, их место и роль как фактора социализации человека.

В российской педагогической науке образовательный и развивающий потенциал сторигеймов как дидактического инструмента исследован пока недостаточно широко, однако существуют отдельные работы, затрагивающие различные аспекты этого феномена.

Анализируя отечественную библиографию проблемы образовательных игр, авторы статьи обратили внимание на исследования Е. В. Богдановой [Богданова, 2022] и О. П. Жигаловой [Жигалова, 2018], анализирующих игровые технологии и их роль в системе педагогического образования; Т. В Алексеевой [Алексеева, 2022], Е. В. Богдановой [Богданова, 2021], Ю. Н. Ковшовой и Е. А. Яровой [Ковшова, 2021], в которых обосновывается целесообразность технологии геймификации в образовательных целях, рассматриваются их организационные, психолого-педагогические и методические аспекты; Т. Г. Фирсовой [Фирсова, 2023], описывающей практики геймификации обучения.

Организация и методы исследования

Цифровой площадкой для интерактивной онлайн игры – Педагогический сторигейм «Что нам делать?» [Педагогический сторигейм] стало сообщество Педагогического института ФГБОУ

ВО «СГУ имени Н. Г. Чернышевского» (далее – СГУ) на платформе российской социальной сети «ВКонтакте».

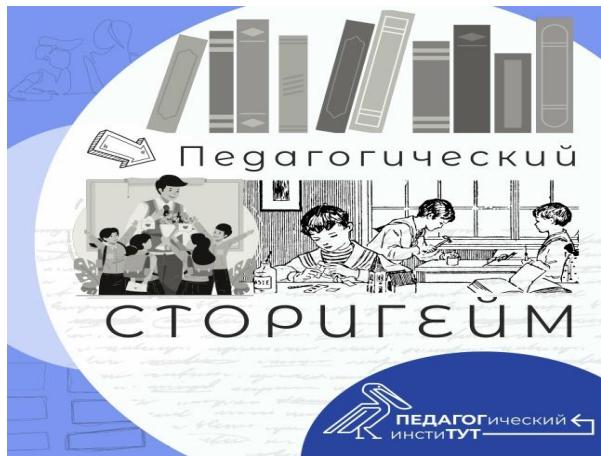


Рисунок 1. Заставка интерактивной онлайн игры – Педагогический сторигейм «Что нам делать?»

Выбор этой социальной сети объясняется и тем, что здесь размещены важные и популярные у студентов страницы структурных подразделений СГУ – факультетов, студенческого совета и профсоюза, студенческого клуба, информационный контент которых дополняет в сети единое университетское информационное и образовательное пространство.

Опрос выявил, что все без исключения студенты (100 %) имеют активный профиль «ВКонтакте», здесь они общаются, слушают подкасты и смотрят видео, изучают информационно-познавательный контент, интересуются публикациями, освещющими события в сфере образования, и создают собственные сообщества по интересам.

Сообщество насчитывало на момент проведения экспериментальной работы около 3 тысяч подписчиков, в игру активно были включены 1080 (36 %) подписчиков, в основном студенты Педагогического института СГУ, обучающиеся по программам бакалавриата направления 44.03.01 «Педагогическое образование».

Исходя из целей и задач проводимого исследования применялись теоретические методы исследования, основанные на анализе, обобщении и систематизации информации из научно-педагогических источников; сопоставление, обобщение данных, полученных в ходе педагогического исследования. Эмпирические сведения были получены с использованием методов наблюдения, опроса и анкетирования, рейтинговой оценки, анализа продуктов образовательной деятельности студентов.

Мерками активности послужили данные о количестве просмотров поста, количестве репостов, комментариев, эмоциональных оценок в виде лайков от принявших участие в голосовании.

В основе критериев оценивания предложенной образовательной практики были использованы «оценочные метки» – интересно, важно, удобно, полезно.

Результаты исследования и их обсуждение

Современные зарубежные исследователи обращают внимание на геймификацию как популярный для современной молодёжи способ обучения, который позволяет «сделать процесс познания более приятным, интерактивным и практическим», а традиционное обучение превращает «в динамичное и интерактивное, повышая уровень вовлечённости учащихся, поскольку обучение воспринимается как игра без стресса» [Mattar, 2025, с. 4].

Разделяя эту позицию, мы организовали интерактивную онлайн-игру – Педагогический сторигейм «Что нам делать?».

Сторигейм (или квест-лонгрид, квестбук) изначально возник как жанр интерактивной литературы, в произведениях которой сюжет вариативен и его развитие зависит от выбора самого читателя, который становится активным участником повествования. Нелинейность развития сюжета, его гипертекстуальность и интерактивность, ориентация на популярный среди молодёжи принцип серийности, интеграция квестовых и ролевых приемов сделали сторигейм популярной игровой технологией [Гапонова, 2022]. Лидер бихевиоризма Б. Скиннер даже предлагал использовать эту технологию для обучения без педагога [Скиннер, 1998].

Педагогический сторигейм мыслится нами как интерактивная игра, в основе которой лежит смоделированная аутентичная педагогическая ситуация, погружающая студентов в педагогическое взаимодействие молодого педагога-героя с участниками образовательных отношений – учениками, их родителями, коллегами – в сложных профессиональных контекстах.

Механика игры: 1 раз в неделю на протяжении учебного семестра (с 24 января по 30 мая 2025 года) в сообществе выкладывался фрагмент сюжета/сценария, который традиционно завершался вопросом: «Что делать нашему герою?». К сюжетному эпизоду в формате открытого голосования предлагалось три ветки развития, итоги голосования интерпретировались экспертом

из числа профессорско-преподавательского состава. На последующей неделе сюжет начинался с той точки, которую выбрало большее количество проголосовавших.

По замыслу организаторов, главным героем является молодой педагог: «настоящий герой, поскольку “с головой” погружается в педагогическую деятельность как предметник и классный руководитель. Предполагаем, что это ответственный, инициативный, открытый и творческий человек! Придя в профессию с желанием стать успешным педагогом, молодой человек, конечно, как проголосовало большинство подписчиков, возьмёт классное руководство с первого года работы. Он рискует свободным временем, привычным режимом, любимым хобби.... Он не испугался (как 36 человек, которые не советуют соглашаться) дополнительной 24/7 работы, классных часов, разговоров о важном, организации праздников и сопровождения в походах и поездках, непрерывных разборок между учениками, родителями и учителями класса и гор планов, отчётов, справок, ответов, объяснений и других прелестей интересной работы. Всего сразу и не перечислить!».

Трудовая история героя развивается в различных профессиональных ситуациях. Например, «Директор предлагает ему взять классное руководство – седьмой класс. Герой сомневается, ведь он еще не знает, что значит – быть классным руководителем, но им движет интерес к новой работе», или «Впереди первый классный час. Герой теряется в догадках: какие они, его подопечные? Послушные отличники или шумные троекники, а, может, и те, и те. Герой подготовил несколько вариантов проведения классного часа. Можно показать себя строгим учителем и провести серьезный разговор о дисциплине и оценках, можно показать себя другом и организовать весёлый квиз, а можно предоставить классу право выбора и провести такой классный час, какой они хотят», или «А тем временем совсем скоро будет проходить педсовет, и директор обратилась к вам с предложением выступить: «Вы – молодой и активный учитель, уж точно найдете, о чём рассказать более опытным коллегам» Выступить ли на педсовете? Если да, то с какой темой?».

Студентам предлагалось принять участие в судьбе молодого учителя, «задача которого – стать настоящим профессионалом и добиться успеха на новом месте». Сценарный план включал в себя систему выбора из предложенных ва-

риантов (рисунок 2). История молодого учителя развивалась с учётом варианта, за который проголосовало большинство студентов.

Опрос 1 Итак, что делать герою?	Опрос 2 Итак, что делать герою?
Анонимный опрос	Анонимный опрос
Проголосовали 166 человек	Проголосовали 125 человек
Переголосовать нельзя	Действия
Согласиться на классное руководство	Подойти и сделать замечание
80.24 %	60 %
Отказаться от классного руководства	Пройти мимо
5%	26.67 %
Воздержались	Сделать фото и отправить классному руководителю
14, 76	13.33 %

Рисунок 2. Пример контента интерактивной онлайн игры – Педагогический сторигейм «Что нам делать?»: результаты голосования

Свой выбор или иные решения студенты могли обосновать в комментариях к посту. Такой интерактивный подход направлен на отработку навыков гибкого принятия решений в сложных и динамичных профессиональных условиях. Чтобы предложить оптимальный вариант решения профессиональной ситуации, студенту следовало проанализировать её с разных сторон, оценить организационные, педагогические и психологические риски, вспомнить теорию психологии и педагогики, отрефлексировать личный педагогический опыт – всё это способствует активному освоению знаний и определяет развитие важнейших компетенций современного успешного педагога – системное и критическое мышление. Обмен мнениями в комментариях, кроме того, развивает навык педагогической коммуникации.

Сюжет и игровые ситуации сталкивают студентов с реальными проблемами в педагогической деятельности и профессиональными дилеммами: классное руководство, первое родительское собрание, организация и проведение первого классного часа и первого праздничного концерта, ученики-демотиваторы деятельности на уроке, способы создания дисциплины на уроке, стиль общения с учениками на уроке и во вне школы, выступление на педсовете, взаимодействие с родителями, коллегами и учениками, вопросы академической честности, наставничества и другие вопросы. Вместе с героем они проживают их, принимают ответственные решения и следят за последствиями и развитием профессиональной судьбы героя.

Наибольшую активность в виде комментариев участников игры демонстрирует сюжетная линия

с проведением первого классного часа (12 комментариев), решением конфликта между учениками с привлечением родителей (11 комментариев), установлением дисциплины в классе (8 комментариев). Стоит отметить, что выделенные профессиональные задачи отмечаются как актуальные и среди реально практикующих учителей: на занятиях в Центре поддержки молодых учителей «Consilium».

Для повышения образовательного эффекта интерактивной игры мы ввели роль эксперта, которым выступил опытный преподаватель, ведущий дисциплины педагогического цикла и имеющий опыт педагогической работы в школе. Эксперт делал анализ педагогической ситуации, в которой оказался герой, и решений, предложенных студентами. Анализ носил комплексный характер: учитывались практические аспекты, регламентируемые нормативно-правовой базой в сфере образования (Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», Федеральные государственные образовательные стандарты), возрастные и поколенческие особенности обучающихся, принципы уважения к личности ребенка, защиты его прав и достоинства, создания благоприятного психологического климата, этические нормы педагогической деятельности, зафиксированные в профессиональном стандарте «Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)».

Активность подписчиков сообщества подтвердила, что выбранная нами игровая технология делает процесс педагогического образования интересным, комплексным и полезным. А интерактивная основа игры побуждает будущих педагогов к активному участию в профессиональном развитии, стимулируя рефлексию и анализ собственных действий и альтернативных решений, учит прогнозировать их последствия.

Для оценки эффективности предложенной образовательной практики мы провели опрос среди студентов, используя методики рейтинговой оценки и письменного опроса. В письменном опросе студенты делились впечатлениями в свободной форме, что позволило получить представление об их эмоциональном отношении к этой образовательной игре. Наиболее частые ответы на вопрос «Выскажите своё мнение о Педагогическом сторигейме»: «Bay, очень интересная рубрика», «Какой молодец тот, кто это придумал!», «Крутая идея! Потрясающая!».

Т. Г. Фирсова, М. Н. Бурмистрова

На вопрос «Оцените положительные аспекты Педагогического сторигейма как формата обра-

зовательного контента» ответы распределились следующим образом (таблица 1).

Таблица 1.

Анализ оценки положительных аспектов образовательной практики

Критерий оценки	Количество ответов	Пояснения
Интересно	446	Студенты заинтригованы развитием истории, чувствуют личную причастность к судьбе героя. Вместо академических лекций и традиционных заданий сторигейм погружает в судьбу молодого учителя, где каждый студент становится соучастником. Это пробуждает искренний интерес к педагогике и психологии, а сам процесс обучения превращается в увлекательную историю с продолжением.
Важно	115	Захватывающие истории, в которых оказывается молодой педагог, отражают разные стороны и сложности педагогической деятельности. Теоретические знания из области педагогики и психологии повторяются в интересном и непринуждённом формате.
Удобно	89	Онлайн-формат позволяет включиться в решение ситуации удалённо, с любого цифрового устройства. Есть время подумать и проанализировать, какие конкретные пути решения предложить в определенной профессиональной ситуации. В комментариях можно высказывать свою позицию, предлагать свой вариант решения и корректировать его, а также увидеть иные педагогические решения.
Полезно	430	Предложенные студентами варианты решения педагогических ситуаций системно и критически анализирует эксперт. Такой формат позволяет учиться на ошибках без негативных последствий для реальной практики. Даже если не поделился в комментарии своим вариантом решения ситуации, экспертный анализ позволяет соотнести свой вариант с предложенными и оценить собственную готовность к педагогической деятельности.

С помощью методики «Рейтинговая оценка» по предложенной 10-балльной шкале студенты оценили значимость такой интерактивной образовательной практики в их профессиональной подготовке к педагогической профессии. Количественные результаты получились следующими: 10 баллов – 92 % респондентов, 9 баллов – 8 %. Полагаем, что полученные данные констатируют высокую заинтересованность будущих педагогов в таком образовательном материале.

Тем не менее внедрение педагогического сторигейма требует учета ряда организационно-педагогических условий, соблюдение которых гарантирует повышение качества образовательной среды и подготовки современного педагога.

Во-первых, ключевым элементом является разработка убедительных персонажей и мотиваций. Персонаж в педагогическом сторигейме должен был быть близок по возрасту и опыту участникам игры – нынешним студентам. В разработке сценариев интерактивных историй необходимо обращаться к реальным проблемам современной школы и отражать многообразие ситуаций педагогического взаимодействия. Решения, принимаемые участниками игры, должны соответствовать законодательной базе в области образования, логике образовательного процесса и характеру героя(ев), а последствия этих решений – быть реалистичными и оправданными в контек-

сте истории. Важно предусмотреть различные исходы, отражающие многогранность педагогических действий и их влияние на взаимодействие с участниками образовательного процесса и развитие этого процесса.

Только в таком случае будет раскрыт и использован потенциал данной методики как инструмента психолого-педагогической подготовки и профессиональной адаптации будущего педагога к школьной практике.

Во-вторых, важным аспектом является интеграция сторигейма в существующую образовательную систему. Использование подобной методики не должно противоречить федеральным государственным образовательным стандартам (ФГОС) и требованиям к результатам освоения образовательных программ. Следовательно, необходимо адаптировать содержание игровых сценариев к учебным планам и программам, а также разработать критерии оценки достижения педагогических целей в процессе игры.

В-третьих, необходимо учитывать принцип интерактивности, согласно которому повествование сторигейма требует от аудитории активного участия в формировании нарратива, подразумевает вовлечение обучающихся в развитие сюжета через принятие коллективных решений или ответы на вопросы, что стимулирует активное познание. Соответственно, следует акцентиро-

вать внимание на создании условий для значимого выбора участниками линии развития сюжета сторигейма.

В-четвертых, важным является этап рефлексии. После каждой истории и завершения сторигейма необходимо организовывать обсуждение, в ходе которого обучающиеся могут поделиться своими впечатлениями, задать вопросы и осмыслить полученные знания. Такая рефлексия помогает закрепить теоретический материал, стимулирует развитие критического мышления и проектирует опыт собственной педагогической деятельности.

В-пятых, эффективное внедрение сторигейма предполагает проведение предварительной подготовки преподавательских кадров, направленной на освоение методологических основ и технологических инструментов создания и реализации игровых сценариев. Кроме преподавателей, разработчиками интерактивных сценариев могут быть и студенты, которые имеют опыт педагогической работы – прошли вожатскую или педагогическую практику, совмещают обучение с профессиональной деятельностью. Однако для всех требуется обучение технологиям сценарного планирования, разработки нарративных структур, проектирования интерактивных элементов и оценки эффективности игрового процесса.

Выводы

1. Интерактивная онлайн-игра «Педагогический сторигейм «Что нам делать?» представляет собой действенный педагогический инструмент, одновременно решающий ряд образовательных задач в педагогической подготовке педагога:

- вводит студента в круг реальных педагогических ситуаций профессиональной жизни;
- повышает личную мотивацию к обучению за счёт игровой составляющей;
- активизирует когнитивную и эмоциональную вовлечённость студентов в профессиональное обучение;
- развивает ключевые навыки, необходимые современному педагогу – гибкость в принятии решений, способность предвидеть и анализировать последствия своих действий, навык системного и критического мышления.

2. Ключевым преимуществом педагогического сторигейма является способность захватить внимание и погрузить в мир педагогики, через сюжет и игровые ситуации показать реальные проблемы профессиональных будней учителя и пути их решения. Это позволяет не просто за-

крепить теорию психологии и педагогики, но и формирует глубокое, осмысленное понимание психолого-педагогического знания, а процесс подготовки к педагогическому труду делает интересным и действенным.

3. Предложенный способ геймификации процесса обеспечивает разнообразие видов деятельности и обогащение содержания внеаудиторной самостоятельной работы студентов. Основными показателями роста популярности сторигейма среди студентов Педагогического института является число пассивных (по числу просмотров истории) и активных участников (по числу комментариев с предлагаемыми вариантами выхода из сложившейся педагогической ситуации для молодого учителя) (динамика от 3-х до 12-ти комментариев и 90 поддержек лайками, в целом – увеличение в 3 раза после первой публикации).

4. Интерес студентов к интерактивной онлайн-игре «Педагогический сторигейм» позволяет высоко оценить её организационную, содержательную и методическую состоятельность. Доказана важность проблематизации профессиональной жизни педагога и ситуаций его взаимодействия с обучающимися, их родителями и коллегами, организации обсуждения ситуации, в которых оказывается молодой педагог, системный анализ предлагаемых вариантов педагогических решений экспертом.

Таким образом, педагогический сторигейм – это перспективная образовательная практика в подготовке будущих педагогов, основанная на сочетании геймификации и интерактивности, способная разнообразить образовательный процесс, повысить мотивацию студентов к обучению и развить профессионально важные навыки современного учителя.

Дальнейшие перспективы исследования проблемы геймификации подготовки будущего педагога связаны с разработкой и обоснованием критерии экспертизы внедряемых в образовательный процесс инструментов для объективной оценки их результативности, с изучением возможностей онлайн- и офлайн-геймификации для формирования педагогической позиции будущего учителя.

Библиографический список

1. Алексеева Т. В. Квест как метод когнитивного обучения / Т. В. Алексеева, Л. В. Губина // Педагогическое образование в России. 2022. № 2. С. 44–52.

2. Басик Н. Ю. Значение практико-ориентированного обучения в профессиональной подготовке российских педагогов / Н. Ю. Басик, Г. С. Купалов,

- И. Л. Мальшакова // Современная высшая школа: инновационный аспект. 2023. Т. 15, № 1(59). С. 50–62.
3. Богданова Е. В. Использование инструментов геймификации в практике современного образования / Е. В. Богданова, М. С. Мусиенко // Вестник педагогических инноваций. 2021. № 3 (63). С. 173–183.
4. Богданова Е. В. Исследование практики применения инструментов геймификации в современном педагогическом образовании // Вестник педагогических инноваций. 2022. № 4 (68). URL: https://dspace.kpfu.ru/xmlui/bitstream/handle/net/173046/elibrary_49100541_72315499.pdf?sequence=-1 (дата обращения: 11.10.2025).
5. Бурмистрова М. Н. Социальная сеть как цифровой образовательный ресурс в подготовке педагога // Сибирский педагогический журнал. 2023. № 6. С. 60–71.
6. Вайндорф-Сысоева М. Е. Цифровая дидактика: особенности организации обучения в образовательной организации / М. Е. Вайндорф-Сысоева, М. Л. Субочева // Человеческий капитал. 2021. Т. 2, № 12(156). С. 15–22.
7. Гапонова Ж. К. Квест-лонгрид как инструмент формирования читательской грамотности / Ж. К. Гапонова, Е. В. Никкарева // Формирование функциональной грамотности школьников: Трансфер дидактических решений : коллективная монография / под науч. ред. Е. И. Смирнова. Ярославль : ЯГПУ им. К. Д. Ушинского, 2022. С. 28–35. EDN LDGCGO.
8. Жигалова О. П. К вопросу об использовании симулятора в системе профессиональной подготовки учителя / О. П. Жигалова, Т. Л. Копусь // Современные проблемы науки и образования. 2018. № 3. URL: <http://www.science-education.ru/article/view?id=27691> (дата обращения: 11.10.2025).
9. Жигалова О. П. Проектирование и конструирование элементов образовательной среды как необходимое условие подготовки педагога к профессиональной деятельности в информационном обществе // Мир науки. Социология, филология, культурология. 2018. № 2. URL: <https://sfk-mn.ru/PDF/02SCSK218.pdf>. (дата обращения: 11.10.2025).
10. Ковшова Ю. Н. От дидактической игры к обучающей геймификации / Ю. Н. Ковшова, Е. А. Яровая // Вестник педагогических инноваций. 2021. № 3 (63). С. 105–120.
11. Концепция подготовки педагогических кадров для системы образования на период до 2030 года. URL: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/404830447/> (дата обращения: 11.10.2025).
12. Ромм Т. А. Воспитательный потенциал образования в эпоху цифровизации // Глобальный конфликт и контуры нового мирового порядка: XX международные Лихачевские научные чтения. Санкт-Петербург : СПбГУП, 2022. С. 521–522.
13. Скиннер Б. Ф. Наука об обучении и искусство обучения // Теории учения: хрестоматия. Москва : Российское психологическое общество, 1998. 148 с. URL: <https://psychosearch.ru/masters/frederik-skinner/302-kontsepsiya-programmirovannogo-obucheniya-frederika-skinnera> (дата обращения: 11.10.2025).
14. Педагогический сторигейм «Что нам делать?» URL: https://vk.com/wall-226344473_1679 (дата обращения: 11.10.2025).
15. Фирсова Т. Г. Компьютерная игра как элемент геймификации на уроках литературного чтения / Т. Г. Фирсова, М. С. Щёкина // Школьные технологии. 2023. № 3. С. 87–92.
16. Denny P. The Gamification of Learning: A Nearly Failed Experiment? // International Journal of Game-Based Learning (IJGBL). 2017. 7(1). p. 1–14.
17. Graham C. R., Hilton J., Rich P., Wiley D. Using Online Technologies to Extend a Classroom to Learners at a Distance. Distance Education. 2010. p. 77–92.
18. Kim S., Song K., Lockee B. and Burton J. Gamification in Learning and Education: Enjoy Learning Like Gaming. 2018 159 p.
19. Mattar C., Oueida S., Awad P., Militaru G., Hiba El Baalbaki. A Gamified Learning Approach for a Better Educational Experience: A Case Study in the Middle East // International Journal of Game-Based Learning (IJGBL), 2025. vol.15. №1. p. 1–23.
20. Sheldon L. The Multiplayer Classroom: Designing Coursework as a Game. Course Technology Press. 2020. 368 p.
21. Zierer K. Putting Learning Before Technology! The Possibilities and Li-mits of Digitalization. New York: Routledge. 2019. 120 p.

Reference list

1. Alekseeva T. V. Kvest kak metod kognitivnogo obuchenija = Quest as a method of cognitive learning / T. V. Alekseeva, L. V. Gubina // Pedagogicheskoe obrazovanie v Rossii. 2022. № 2. S. 44–52.
2. Basik N. Ju. Znachenie praktiko-orientirovannogo obuchenija v professional'noj podgotovke rossijskih pedagogov = The importance of practice-oriented training in the professional training of Russian teachers / N. Ju. Basik, G. S. Kupalov, I. L. Mal'shakova // Sovremennaja vysshaja shkola: innovacionnyj aspekt. 2023. Т. 15, № 1(59). S. 50–62.
3. Bogdanova E. V. Ispol'zovanie instrumentov gejmifikacii v praktike sovremennoj obrazovaniya = The use of gamification tools in the practice of modern education / E. V. Bogdanova, M. S. Musienko // Vestnik pedagogicheskikh innovacij. 2021. № 3 (63). S. 173–183.
4. Bogdanova E. V. Issledovanie praktiki primenjenija instrumentov gejmifikacii v sovremennom pedagogicheskem obrazovanii = Research on the use of gamification tools in modern pedagogical education // Vestnik pedagogicheskikh innovacij. 2022. № 4 (68). URL: https://dspace.kpfu.ru/xmlui/bitstream/handle/net/173046/elibrary_49100541_72315499.pdf?sequence=-1 (data obrashhenija: 11.10.2025).
5. Burmistrova M. N. Social'naja set' kak cifrovoj obrazovatel'nyj resurs v podgotovke pedagoga = Social network as a digital educational resource in teacher train-

- ing // Sibirskij pedagogicheskij zhurnal. 2023. № 6. S. 60–71.
6. Vajndorf-Sysoeva M. E. Cifrovaja didaktika: osobennosti organizacii obuchenija v obrazovatel'noj organizacii = Digital didactics: features of the organization of training in the educational organization / M. E. Vajndorf-Sysoeva, M. L. Subocheva // Chelovecheskij kapital. 2021. T. 2, № 12(156). S. 15–22.
7. Gaponova Zh. K. Kvest-longrid kak instrument formirovaniya chitatel'skoj gramotnosti = Longread quest as a tool for the formation of reading literacy / Zh. K. Gaponova, E. V. Nikkareva // Formirovanie funktsional'noj gramotnosti shkol'nikov: Transfer didakticheskikh reshenij : kollektivnaja monografija / pod nauch. red. E. I. Smirnova. Jaroslavl' : JaGPU im. K. D. Ushinskogo, 2022. S. 28–35. EDN LDGCGO.
8. Zhigalova O. P. K voprosu ob ispol'zovanii simuljatora v sisteme professional'noj podgotovki uchitelja = To the question of using the simulator in the teacher training system / O. P. Zhigalova, T. L. Kopus' // Sovremennye problemy nauki i obrazovanija. 2018. № 3. URL: <http://www.science-education.ru/article/view?id=27691> (data obrashhenija: 11.10.2025).
9. Zhigalova O. P. Proektirovanie i konstruirovaniye elementov obrazovatel'noj sredy kak neobhodimoe uslovie podgotovki pedagoga k professional'noj dejatel'nosti v informacionnom obshhestve = Designing and constructing elements of the educational environment as a prerequisite for preparing a teacher for professional activities in the information society // Mir nauki. Sociologija, filologija, kul'turologija. 2018. № 2. URL: <https://sfk-mn.ru/PDF/02SCSK218.pdf>. (data obrashhenija: 11.10.2025).
10. Kovshova Ju. N. Ot didakticheskoy igry k obuchajushhej gejmifikacii = From didactic play to educational gamification / Ju. N. Kovshova, E. A. Jarovaja // Vestnik pedagogicheskikh innovacij. 2021. № 3 (63). S. 105–120.
11. Koncepcija podgotovki pedagogicheskikh kadrov dlja sistemy obrazovanija na period do 2030 goda = The concept of training teachers for the education system for the period up to 2030. URL: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/404830447/> (data obrashhenija: 11.10.2025).
12. Romm T. A. Vospitatel'nyj potencial obrazovanija v jepohu cifrovizacii = Educational potential of education in the era of digitalization // Global'nyj konflikt i kontury novogo mirovogo porjadka: XX mezhdunarodnye Liachevskie nauchnye chtenija. Sankt-Peterburg : SPbGUP, 2022. S. 521–522.
13. Skinner B. F. Nauka ob obuchenii i iskusstvo obuchenija = Learning science and the art of learning // Teorii uchenija: hrestomatija. Moskva : Rossijskoe psihologicheskoe obshhestvo, 1998. 148 s. URL: <https://psychosearch.ru/masters/frederik-skinner/302-kontsepsiya-programmirovannogo-obucheniya-frederika-skinnera> (data obrashhenija: 11.10.2025).
14. Pedagogicheskij storigejm «Chto nam delat?» = Pedagogical story game «What should we do?». URL: https://vk.com/wall-226344473_1679 (data obrashhenija: 11.10.2025).
15. Firsova T. G. Komp'juternaja igra kak jelement gejmifikacii na urokah literaturnogo chtenija = Computer game as an element of gamification in literary reading lessons / T. G. Firsova, M. S. Shhokina // Shkol'nye tehnologii. 2023. № 3. S. 87–92.
16. Denny P. The Gamification of Learning: A Nearly Failed Experiment? // International Journal of Game-Based Learning (IJGBL). 2017. 7(1). p. 1–14.
17. Graham C. R., Hilton J., Rich P., Wiley D. Using Online Technologies to Extend a Classroom to Learners at a Distance. Distance Education. 2010. p. 77–92.
18. Kim S., Song K., Lockee B. and Burton J. Gamification in Learning and Education: Enjoy Learning Like Gaming. 2018. 159 p.
19. Mattar C., Oueida S., Awad P., Militaru G., Hiba El Baalbaki. A Gamified Learning Approach for a Better Educational Experience: A Case Study in the Middle East // International Journal of Game-Based Learning (IJGBL), 2025. vol.15. №1. p. 1–23.
20. Sheldon L. The Multiplayer Classroom: Designing Coursework as a Game. Course Technology Press. 2020. 368 p.
21. Zierer K. Putting Learning Before Technology! The Possibilities and Li-mits of Digitalization. New York: Routledge. 2019. 120 p.

Статья поступила в редакцию 12.09.2025; одобрена после рецензирования 07.10.2025; принята к публикации 06.11.2025.

The article was submitted 12.09.2025; approved after reviewing 07.10.2025; accepted for publication 06.11.2025.