Дата поступления рукописи в редакцию: 02.04.2026 г.
Дата принятия рукописи в печать: 25.04.2026 г.
DOI: 10.24412/2782-3849-2026-4-403-406

СМЕРНЯГИН Леонид Игоревич,

преподаватель кафедры физического воспитания и спорта, Уральский государственный аграрный университет, 0009-0008-2145-4374,

e-mail: smerniagin_li@urgau.ru

ДЖОЛИЕВ Ислам Мамед Оглы,

старший преподаватель кафедры физического воспитания и спорта, Уральский государственный аграрный университет, 0009-0004-1045-9664,

e-mail: djolievislam@mail.ru

САПАРОВ Байрамгельды Муджевурович,

заведующий кафедрой физического воспитания и спорта, Уральский государственный аграрный университет, 0009-0008-4190-802X,

e-mail: saparov_bm@urgau.ru

ПАШУК Екатерина Юрьевна,

Педагог-организатор факультета среднего профессионального образования, Уральский государственный аграрный университет, 0009-0000-9593-4153,

e-mail: pashuk_eiu@urgau.ru

ПОЛОВИНКИНА Татьяна Стефановна,

преподаватель кафедры технологических и транспортных машин, Уральский государственный аграрный университет, 0009-0008-0933-5081,

e-mail: polovinkina_ts@urgau.ru

КАРИМОВ Нияз Масгутович,

старший преподаватель кафедры физического воспитания и спорта, Уральский государственный аграрный университет, 0009-0009-7351-5174,

e-mail: karimov_nm@urgau.ru

ГЕЙМИФИКАЦИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ПЛАТФОРМ КАК ИНСТРУМЕНТ УДЕРЖАНИЯ ВНИМАНИЯ СТУДЕНТОВ

Аннотация. *В статье рассматривается, как элементы геймификации могут использоваться в образовательных платформах для повышения интереса студентов к обучению и поддержания их внимания в условиях цифровизации высшего образования. Анализируются психологические и педагогические основы применения игровых элементов таких как баллы уровни достижения соревновательные механики и обратная связь в реальном времени в структуре онлайн курсов и смешанного обучения. Важную роль играет баланс между внешней и внутренней мотивацией, учет индивидуальных особенностей студентов, а также то, насколько органично игровые элементы встроены в содержание дисциплины. Отдельно выделяются возможные риски: чрезмерное увлечение игровыми механиками может привести к тому, что внимание студентов смещается с содержания на форму, а интерес к обучению снижается вне игрового контекста. В работе также предложены практические подходы к разработке геймифицированных образовательных платформ с учетом специфики российских вузов, включая примеры из аграрных и технических университетов. Сделан вывод о том, при правильном использовании геймификация может стать эффективным инструментом педагогического проектирования, способствовать устойчивой мотивации к*

обучению и углубить вовлеченность студентов в образовательный процесс.

Ключевые слова: *геймификация, образовательные платформы, внимание студентов, вовлеченность, игровые механики, учебная мотивация, цифровое образование, смешанное обучение, педагогический дизайн.*

SMERNYAGIN Leonid Igorevich,

Lecturer, Department of Physical Education and Sports, Ural State Agrarian University

DZHOLIEV Islam Mamed Ogly,

Senior Lecturer, Department of Physical Education and Sports, Ural State Agrarian University

SAPAROV Bayramgeldy Mudzhevurovich,

Head of the Department of Physical Education and Sports, Ural State Agrarian University

PASHUK Ekaterina Yuryevna

Teacher-Organizer, Faculty of Secondary Education Professional Education, Ural State Agrarian University

POLOVINKINA Tatyana Stefanovna,

Lecturer, Department of Technological and Industrial Mechanical Engineering, Ural State Agrarian University

KARIMOV Niyaz Masgutovich,

Senior Lecturer, Department of Physical Education and Sports, Ural State Agrarian University

GAMIFICATION OF EDUCATIONAL PLATFORMS AS A TOOL FOR MAINTAINING STUDENTS' ATTENTION

Annotation. *This article examines how gamification elements can be used in educational platforms to enhance student engagement and maintain attention in the context of digitalization of higher education. It analyzes the psychological and pedagogical foundations of using game elements such as points, achievement levels, competitive mechanics, and real-time feedback in online courses and blended learning. Key factors include balancing extrinsic and intrinsic motivation, taking into account individual student characteristics, and ensuring that game elements are seamlessly integrated into the course content. Potential risks are highlighted: excessive reliance on game mechanics can lead to students' attention shifting from content to form, and interest in learning can decline outside the game context. The paper also proposes practical approaches to developing gamified educational platforms, taking into account the specific characteristics of Russian universities, including examples from agricultural and technical universities. It is concluded that, when used correctly, gamification can become an effective tool for pedagogical design, fostering sustainable learning motivation, and deepening student engagement in the educational process.*

Key words: *gamification, educational platforms, student attention, engagement, game mechanics, learning motivation, digital education, blended learning, instructional design.*

Цифровизация высшего образования заметно изменила привычный ритм занятий. Студенты теперь чаще работают с материалами через экраны ноутбуков и смартфонов, а лекции и семинары переходят в формат онлайн-курсов или смешанного обучения. При всех плюсах такого подхода появляется серьезная проблема: внимание молодых людей быстро рассеивается. Сообщения в мессенджерах, видео в коротком формате и обилие вкладок в браузере отвлекают от учебных заданий. В результате материал усваивается поверхностно, а интерес к дисциплине угасает уже через несколько недель. [1]

Геймификация образовательных платформ помогает удерживать внимание студентов, делая процесс похожим на увлекательную игру. Вместо сухого и скучного для учащихся чтения текста, они видят прогресс в виде баллов, поднимаются по уровням и получают быструю обратную связь. Это продуманный педагогический прием, который опирается на естественное желание человека преодолевать трудности и получать признание в форме небольшого развлечения. Перед исследованием стояла цель в том, чтобы рассмотреть,

насколько эффективно игровые элементы помогают сохранять концентрацию студентов на платформах. Для этого потребовалось проанализировать, на каких психологических и педагогических принципах строится такой подход, показать его сильные стороны, выявить типичные сложности и предложить конкретные способы внедрения с учетом условий российских университетов.

В основе геймификации лежит понимание того, как устроена человеческая мотивация. Когда человек видит четкую цель и получает немедленный результат своих действий, мозг выделяет вещества, отвечающие за удовольствие. Именно поэтому баллы за выполненное задание или значок за пройденный модуль работают лучше, чем традиционная отметка в журнале. Важно при этом не переусердствовать с внешними наградами. Если студент начинает заниматься только ради очков, то после окончания курса интерес к предмету может исчезнуть. Поэтому грамотная геймификация всегда сочетает внешние стимулы с внутренними: любопытством к самой теме, желанием разобраться и гордостью за собственный рост. [2]

Механизмы удержания внимания работают через несколько простых, но мощных каналов. Баллы и уровни дают ощущение движения вперед. Студент, который только что завершил тест, сразу видит, как его рейтинг поднялся, и это побуждает продолжить. Элементы соревновательного процесса, например, общий рейтинг группы или выполнения командных заданий, добавляют азарт и эмоциональную окраску, особенно когда участники видят результаты других студентов в реальном времени. Быстрая обратная связь позволяет исправлять ошибки на ходу, не тратя время на ожидания проверок. Все эти инструменты вместе создают состояние, когда время пролетает незаметно, так называемое состояние «потока», в котором студент максимально сфокусирован и продуктивен. Опыт показывает, что геймифицированные платформы сильно повышают интерес к новым знаниям у учащихся. Студенты с большим желанием возвращаются к материалам, потому что каждый раз обучение приносит маленькую победу. При этом знания усваиваются качественнее: чтобы перейти на следующий уровень на платформе, нужно прочитать текст и применить его на практике, что позволяет информации закрепляться в голове студента. Такой формат хорошо подходит для студентов с разным темпом работы, так как кто-то быстро проходит модуль и получает бонус, а кто-то получает подсказки и дополнительные задания, не испытывает чувства отставания от других учеников. В итоге снижается отсев с онлайн-курсов, а преподаватели отмечают более активное участие даже на дистанционных занятиях. [3]

Конечно, внедрение игровых элементов несет и определенные риски. Если награды становятся главной целью, студенты могут сосредоточиться на форме, а не на содержании. Они будут выполнять задания механически, лишь бы набрать баллы, и быстро потеряют интерес, когда игра закончится. Еще одна сложность возникает у тех, кто не любит соревнование. Для них лидерборды могут стать источником стресса, а не мотивации. В российских вузах добавляются технические моменты: не все платформы одинаково удобны, а в регионах иногда подводит интернет. Если система глючит или требует слишком много времени на регистрацию, весь эффект пропадает. [4]

Чтобы избежать этих проблем, важно тщательно продумывать дизайн. Игровые механики должны естественно вытекать из содержания дисциплины, а не выглядеть как наклейки поверх обычного курса. Преподаватель при этом остается ключевой фигурой: он объясняет правила, следит за балансом и помогает тем, кто отстает. Полезно также давать студентам возможность выбирать, какие задания выполнять для получения баллов. Такой подход учитывает индивидуальные особенности и поддерживает внутреннюю мотивацию.

При разработке платформы стоит начинать с небольшого пилотного модуля. Сначала выбрать одну дисциплину, где студенты традиционно быстро теряют интерес. Затем нужно понять, какие именно игровые элементы лучше всего подойдут в данном процессе, учитывая индивидуальность студентов, так как кто-то ставит в приоритет личные достижения, а другие, наоборот, командные. После запуска нужно собирать обратную связь и на ее основе корректировать систему. Со временем, по мере развития, можно расширять геймификацию на другие курсы, но обязательно учитывать специфику вуза и направления: в аграрных университетах акцент можно сделать на практических симуляциях, в технических на решении задач с таймером и бонусами за скорость. Преподаватели должны уметь объяснять, почему тот или иной элемент введен, и показывать, как он влияет на освоение материала и какую пользу несет. Регулярные встречи с группой, на которых обсуждаются результаты и возникающие трудности, сохраняют живой контакт и вовлеченность студентов даже в онлайн-формате. Полезно периодически напоминать студентам, что баллы это лишь инструмент, а главное достижение в освоении знаний и навыков, которые останутся с ними

после окончания курсов. [6]

Заключение. При правильном подходе геймификация образовательных платформ становится эффективным способом удерживать внимание студентов на учебе. Она делает обучение увлекательным и наполненным эмоциональной окраской, где каждый шаг приносит результат, сохраняет мотивацию и желание двигаться дальше. Главное, чтобы игровые элементы не забирали на себя основной фокус учащихся, а дополняли содержание самого курса. Индивидуальные особенности студентов должны обязательно учитываться при внедрении геймификации в обучение, чтобы максимально приблизить комфортность обучения для каждого студента. Когда игровые элементы органично встроены в структуру курса, то они помогают сосредоточиться здесь и сейчас и формируют устойчивую привычку к самообразованию и самодисциплине. В условиях, когда цифровизация продолжает расширяться, такие инструменты позволяют российским вузам сохранять качество подготовки специалистов и делать учебный процесс современным, интиресным и увлекательным. [7]

Список литературы:

[1] Агафонова И. В. Геймификация образовательного контента в условиях цифровизации // Dynamics Media. – 2025. – Том 5, Вып. 2. – С. 253–260.

[2] Асташова Н. А., Бондырева С. К., Попова О. С. Ресурсы геймификации в образовании: теоретический подход // Образование и наука. – 2023. – Т. 25, № 1. – С. 15–49.

[3] Колосова О. А., Бегичева О. Л., Завельская И. М. Геймификация образования: за и против // Человеческий капитал. – 2022. – № 12 (168) том 2. – С. 159–166.

[4] Караваев Н. Л., Соболева Е. В. Совершенствование методологии геймификации учебного процесса в цифровой образовательной среде : монография. – Киров : Вятский государственный университет, 2019. – 105 с.

[5] Смернягин Л. И., Сапаров Б. М., Обносов В. А., Джолиев И.М., Каримов Н. М. Цифровая трансформация управления университетским спортом через платформенные решения аналитики данных и искусственный // Управление образованием: теория и практика. 2025. № 11-2. С. 98-102

[6] Вигель Н. Л. Использование геймификации в образовательном процессе высших учебных заведений // Проблемы современного педагогического образования. – 2025. – № 85. – С. 159–166.

[7] Вигель Н. Л. Использование геймификации в образовательном процессе высших учебных заведений // Проблемы современного педагогического образования. – 2025. – № 85. – С. 159–166.

References:

[1] Agafonova I.V. Gamification of educational content in the context of digitalization//Dynamics Media. – 2025. - Volume 5, Issue 2. - S. 253-260.

[2] Astashova N.A., Bondyreva S.K., Popova O.S. Resources of gamification in education: theoretical approach//Education and science. – 2023. - T. 25, NO. 1. - S. 15-49.

[3] Kolosova O. A., Begicheva O. L., Zavelskaya I. M. Gamification of education: for and against//Human capital. – 2022. - No. 12 (168) volume 2. - S. 159-166.

[4] Karavaev N. L., Soboleva E. V. Improving the methodology of gamification of the educational process in a digital educational environment: monograph. - Kirov: Vyatka State University, 2019. - 105 s.

[5] Smernyagin L.I., Saparov B.M., Obnosov V.A., Dzholiev I.M., Karimov N.M. Digital transformation of university sports management through platform data analytics solutions and artificial//Education management: theory and practice. 2025. № 11-2. S. 98-102

[6] Vigel N. L. The use of gamification in the educational process of higher educational institutions//Problems of modern pedagogical education. – 2025. – № 85. - S. 159-166.

[7] Vigel N. L. The use of gamification in the educational process of higher educational institutions//Problems of modern pedagogical education. – 2025. – № 85. - S. 159-166.