

УДК 37.022:37.026

**РАЗГРАНИЧЕНИЕ И АНАЛИЗ ПОНЯТИЙ «ИГРОВЫЕ МЕТОДЫ»,  
«ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА» И «ГЕЙМИФИКАЦИЯ» В КОНТЕКСТЕ  
СОВРЕМЕННОГО ОБРАЗОВАНИЯ ПОДРОСТКОВ**

**Анна Михайловна Соловьева**

студент

anja.2001@yandex.ru

**Мария Николаевна Мишина**

кандидат сельскохозяйственных наук, доцент

mascha2308@yandex.ru

**Елена Анатольевна Лукьянова**

кандидат сельскохозяйственных наук, доцент

lp16@mail.ru

Мичуринский государственный аграрный университет

г. Мичуринск, Россия

**Аннотация:** В статье рассматривается проблема терминологической неопределенности в современной педагогической науке при описании процессов, связанных с использованием игровых форм в обучении подростков. Проводится сравнительный анализ трех ключевых категорий: традиционной «дидактической игры», широкого понятия «игровые методы обучения» и современного феномена «геймификация».

**Ключевые слова:** игровые методы, дидактическая игра, геймификация, моделирование, интерпретация, мотивация.

В современных научных источниках по педагогике и в педагогической практике часто смешивают такие понятия, как: «игровые методы», «дидактическая игра» и «геймификация». Так, утверждение учителя об использовании геймификации, часто оказывается лишь классическим игровым методом, например, викториной с баллами. В связи с этим, целью нашего исследования явилось разграничение этих понятий.

Игра – вид деятельности человека, связанный с моделированием различных жизненных ситуаций [2]. У игры нет какой-либо определённой цели, как у труда.

Психолог А.Н. Леонтьев в своих работах утверждает, что игра является ведущей деятельностью дошкольников [5]. Но, при работе с подростками, игры могут трансформироваться в форму интеллектуального соревнования или ролевого экспериментирования, что тоже будет являться эффективным методом повышения мотивации к обучению, развития познавательного интереса и др. Как показывает практика, даже обучающиеся 10 и 11 классов с большим энтузиазмом принимают участие в уроках и мероприятиях с игровым уклоном.

Проанализируем суть каждого из этих понятий по отдельности.

#### 1. «Игровые методы».

Игровые методы обучения являются способом взаимодействия педагога и обучающихся при котором обучение строиться через создание игровых ситуаций. По мнению О. Киселева, игровые методы – это широкий спектр приемов, но не целостная игра [4].

Главными признаками игровых методов являются: эпизодичность использования (элемент урока), подчиненность основной логике урока (игра должна оживить деятельность, но не переключить обучающихся полностью), вариативность.

Примером игрового метода обучения может быть использование игровых атрибутов (волшебная шляпа для ответа), разыгрывание сценок, соревнование команд на скорость решения задач, кроссворды в начале урока для актуализации знаний. Это инструменты в руках учителя.

## 2. «Дидактическая игра».

Дидактическая игра – это форма организации обучения, которая имеет четкую образовательную цель и соответствующий ей результат. Простыми словами – это игра ради обучения, не более того.

Признаки дидактической игры хорошо интерпретированы в статье Л.Ш. Уташевой [6]: четкие правила, заданные педагогом, наличие и игровой и дидактической цели (и одержать победу и получить знания), ограниченность во времени, соревновательный характер (чаще всего, но не всегда).

Примером дидактической игры может быть урок-суд над литературным героем, историческая реконструкция события и др.

## 3. «Геймификация»

Геймификация – одно из современных направлений в педагогике. Подразумевает под собой применение различных игровых механик и элементов игры в жизни (очки, уровни, рейтинги, значки и т.д.) с целью повышения вовлеченности, мотивации и продуктивности обучающихся [1].

К признакам геймификации можно отнести [3]: системность (это не разовое применение, а система, функционирующая продолжительный период), прогрессия (присутствует рост уровня сложности, так называемое «повышение уровня» персонажа), наличие обратной связи (баллы, рейтинги и т.п.) и акцент на внешнюю мотивацию (собрал в течение четверти все баллы – получил «5» автоматом), которая перерастает во внутреннюю.

Например, в "Домашней школе Фоксфорда" ученики получают очки опыта (XP) за выполнение домашних заданий. Эти очки помогают ученикам быстро находить пробелы в знаниях и понимать, над чем нужно поработать. К геймификации можно отнести также получение ачивок (достижений), «Глаз-алмаз» - верно определил растения по картинке, «Айболит» - решил все задачи по первой помощи, таблица лидеров в классе по успеваемости за четверть и другое.

Представим информацию о изучаемых нами понятиях в виде таблицы (табл.1).

Сравнение изучаемых понятий

Критерий	Игровые методы	Дидактическая игра	Геймификация
Цель	Активизация внимания, отработка навыка в нестандартной форме	Усвоение конкретного содержания через игровой сюжет	Повышение вовлеченности в рутинный процесс, управление поведением
Правила	Гибкие, варьируются учителем	Жесткие, неизменные на время игры	«Защиты» в механику (систему поощрений и продвижения)
Структура	Элемент, встроенный в классический урок	Целостное мероприятие со своим сценарием	Надстройка над всей системой обучения (на годы)
Роль учителя	Инициатор, координатор	Организатор, ведущий, арбитр	Дизайнер системы, "гейм-мастер"
Тип мотивации	Эмоциональная разрядка + соревновательная	Интерес к процессу + познавательная	Достиженческая (прогресс, статус) + внешняя (награды)
Хронотоп	Фрагментарно	Четкие временные и пространственные рамки	Пронизывает весь процесс

Резюмируя вышесказанное, можно констатировать несинонимичность рассматриваемых нами терминов. Каждое понятие имеет свои отличительные особенности, описанные нами выше.

На наш взгляд, для подростков наиболее перспективным является направление геймификации, так как оно отвечает потребностям в признании сверстников (рейтинги) и самоутверждении (рейтинги сложности). Самое важное в реализации геймификации с подростками не снизить уровень познавательного интереса в погоне за баллами.

Дидактические игры могут восприниматься подростками как инфантильные, особенно если они плохо разработаны. А игровые методы хороши как «разминка» для мозга.

Таким образом, можно с уверенностью утверждать, что для успешного формирования мотивации у подростков педагогу необходимо владеть всем спектром: от простых игровых приемов до проектирования сложных геймифицированных систем, четко понимая, какой педагогический эффект заложен в каждом инструменте.

### Список литературы:

1. Биджиева С.Х., Урусова Ф. А. А. Геймификация образования: проблемы использования и перспективы развития // Мир науки. Педагогика и психология. 2020. Т. 8, № 4. С. 1-10.
2. Бурукина И. П. Эффективность использования игровых паттернов в онлайн-обучении // Вестник Тамбовского университета. Серия: Гуманитарные науки. 2025. Т. 30, № 2. С. 376–394. DOI 10.20310/1810-0201-2025-30-2-376-394.
3. Кириенко А. С., Маркович М. А., Маматов Н. М. Настольное обучающее игровое устройство как элемент геймификации в технологическом образовании // Вестник Полоцкого государственного университета. Серия Е, Педагогические науки. 2025. № 2(44). С. 8-13. DOI 10.52928/2070-1640-2025-44-2-8-13.
4. Киселева О., Майнцер Д., Науменко В. Интерактивные методы и игровые подходы в современном высшем SMART-образовании // Вестник КазАТК. 2025. Т. 138, № 3. С. 322-329. DOI 10.52167/1609-1817-2025-138-3-322-329.
5. Леонтьев А. Н., Психологические основы дошкольной игры // Психологические основы дошкольной игры: хрестоматия / составители: Е. А. Трифонова, Т. В. Каблукова. Москва : Академия, 2011. С. 58-66.
6. Уташева Л. Ш., Амирова Д. Виды дидактических игр и их влияние на развитие познавательной деятельности // Академические исследования в современной науке. 2025. Т. 4, № 32. С. 27-30. DOI 10.5281/zenodo.15614620.

UDC 37.022:37.026

**DISTINCTION AND ANALYSIS OF THE CONCEPTS "GAME METHODS," "DIDACTIC GAME," AND "GAMIFICATION" IN THE CONTEXT OF MODERN ADOLESCENT EDUCATION**

**Anna N. Solovyova**

student

anja.2001@yandex.ru

**Maria M. Mishina**

candidate of agricultural sciences, associate professor

mascha2308@yandex.ru

**Elena An. Lukyanova**

candidate of agricultural sciences, associate professor

lpl6@mail.ru

Michurinsk State Agrarian University

Michurinsk, Russia

**Abstract:** The article addresses the problem of terminological uncertainty in modern pedagogical science when describing processes related to the use of game forms in adolescent education. A comparative analysis is conducted of three key categories: the traditional "didactic game," the broader concept of "game methods of teaching," and the modern phenomenon of "gamification."

**Keywords:** game methods, didactic game, gamification, modeling, interpretation, motivation.

Статья поступила в редакцию 25.02.2026; одобрена после рецензирования 20.03.2026; принята к публикации 31.03.2026.

The article was submitted 25.02.2026; approved after reviewing 20.03.2026; accepted for publication 31.03.2026.