**УДК 37.091.3**

**Соколова К.Е.**

магистрант

кафедра социально-культурной деятельности

Краснодарский государственный институт культуры

(г. Краснодар, Россия)

**Швец О.Н.**

магистрант

кафедра социально-культурной деятельности

Краснодарский государственный институт культуры

(г. Краснодар, Россия)

**Жураев Ш.З.**

магистрант

кафедра социально-культурной деятельности

Краснодарский государственный институт культуры

(г. Краснодар, Россия)

# ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК ИНСТРУМЕНТ СОЦИОКУЛЬТУРНОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ В ШКОЛЬНОЙ СРЕДЕ

***Аннотация:*** *геймификация привлекает внимание исследователей: она обновляет учебный процесс и обогащает социокультурную среду школы. Игровые механики входят в образовательное пространство от начальной до старшей школы. Такая методика повышает мотивацию учеников, развивает коммуникативные навыки и социокультурную компетенцию, поскольку учебные примеры наглядно демонстрируют рост интереса и творческого подхода учащихся. Игровые элементы создают стимулирующую атмосферу, которая развивает креативность и коллективное взаимодействие. Геймификация выступает инструментом социокультурного проектирования в современной школе.*

***Ключевые слова:*** *геймификация, социокультурное проектирование, школьная среда, образовательный процесс, мотивация, вовлеченность.*

Под геймификацией в образовании понимают перенос игровых элементов (баллы, уровни и др.) в учебную деятельность за пределами собственно игры [4]. Ветушинский трактует ее как методологию использования мета-игровых элементов, создающих благоприятный эмоциональный фон и тем самым поддерживающих обучение [4]. Такой подход будит творческую активность учащихся и усиливает мотивацию учиться. Социокультурное проектирование понимается как создание среды, объединяющей социальные и культурные компоненты образования и развивающей коммуникативное пространство, геймифицированные подходы в обучении при этом способствуют ощущению общности и развитию культурной идентичности у учащихся [1]. В этих условиях внедрение игровых механик и приемов в образовательный процесс выступает эффективным методом интеграции обучения и социокультурного развития. Цель статьи - проанализировать роль геймификации как инструмента социокультурного проектирования в школьной среде.

Геймификация организует социокультурное проектирование: игровые механики рождают в образовательной среде чувство общности и участия. Варенина пишет, что игра раскрывает творческие способности личности [3]. Баллы и новые уровни удерживают внимание даже пассивных школьников и приучают их работать вместе. Урок выстраивается как единый игровой сценарий, где роли и задачи распределяются между командами. Каждой группе достается «миссия» по сбору знаний: кто больше ответит на вопросы, тот получает баллы и виртуальные награды. Достижения каждого ученика видны всем, поэтому внимание группы не рассеивается. Школа превращается в «игровой клуб», где дети ощущают себя частью команды и учатся отвечать за общее дело.

Возьмем уроки иностранного языка: ролевая игра позволяет учащимся познакомиться с культурой стран изучаемого языка в игровой форме, поскольку примеряя на себя чужие роли, дети осваивают материал естественнее, чем при простом чтении параграфа. В исследовании Решетова (2022) показано, что при

обучении испанскому языку во 2-5 классах игровые упражнения развивают социокультурную компетенцию младших школьников [5]. Активно участвуя в таких заданиях, дети усваивают базовые понятия о традициях и обычаях стран и связывают язык с реальной культурной средой. Подобный подход применяют и на других предметах: на уроках истории школьники воссоздают события прошлого через ролевые инсценировки, а на литературе превращают чтение сказки в театральную постановку. Ученики проживают культурные сюжеты на практике, а не получают знание абстрактно. Так материал усваивается глубже: ребята лучше запоминают факты и учат традиции родного и изучаемых языковых сообществ, когда взаимодействуют и обмениваются информацией в процессе игры. Игра закрепляет знание через действие.

В младших классах игровые проекты нередко принимают форму творческих конкурсов или командных квестов, поскольку состязание увлекает детей сильнее привычного опроса. Групповые викторины по математике, занятия с элементами творческих лабораторий превращают урок в соревнование, где успех зависит от совместных усилий. Педагог ломает монотонность занятия и втягивает детей в активное познание. Игровой контекст дает младшим школьникам первый опыт самостоятельного исследования учебного материала: они с азартом проходят «уровни», чтобы получить виртуальные награды и одобрение. Параллельно у учащихся складывается навык самостоятельного поиска информации, ребята учатся работать с разными источниками (книгами, лабораторным оборудованием) прямо по ходу игры. На уроках природоведения ученики могут выполнять серию «лабораторных миссий», когда сбор данных и эксперименты оформляются в виде квеста, а каждый шаг приносит очки. Игровой процесс допускает неудачи как часть обучения, поэтому дети охотнее экспериментируют и обсуждают результаты. Геймификация укрепляет у младших школьников уверенность в собственных силах, ведь усилия вознаграждаются. Растет познавательная активность и сотрудничество.

В средней школе задачи усложняются. Подростки воспринимают учебу как соревнование, из-за чего рейтинг классов или система званий заметно

подстегивают их учебные достижения, а школьные квесты вроде воссоздания исторических событий дают возможность примерить социальные роли и увидеть культурные феномены изнутри. Сюжетные игры облегчают усвоение сложного материала, поскольку абстрактные знания превращаются в конкретные задачи с понятными целями. Такой подход повышает вовлеченность и общение, ученики обсуждают подходы к заданиям и помогают друг другу. Подростки часто видят в учебе личный вызов, поэтому соревнование им по душе, а система званий или баллов превращает подготовку к контрольным в командный марафон. Сильные ученики помогают слабо успевающим набирать очки, так как успех команды влияет на всех. Большое место занимают сетевые формы геймификации, например классные онлайн-игры и платформы для соревнования с одноклассниками в реальном времени. Подобные форматы усиливают чувство общности и сплоченность класса, ведь ученики учатся договариваться, делиться стратегиями и вместе радоваться успеху. Даже сложные темы становятся доступнее.

В старших классах игра воспитывает. «Мягкие» навыки - умение работать в команде, быстро адаптироваться, творчески мыслить - крепнут через коллективные проекты и ролевые упражнения. Старшеклассники, прошедшие геймифицированные занятия, показали более высокий уровень их развития и живой интерес к учебе по сравнению с контрольной группой. Опыты Бураковой, где у подростков 15-17 лет при использовании игровых методик отмечалось заметное увеличение вовлеченности, это подтвердили [2]. Проекты культурно-образовательного характера (школьный музей, фестиваль) в игровой форме получают дополнительный мотив и скрепляют коллектив. Учеба превращается в общую игру с правилами и наградами, что улучшает атмосферу школы. Игровые приемы помогают встраивать культурные элементы. Создавая проекты о традициях или истории своей местности, учащиеся делятся семейными историями и учатся понимать чужую культуру. Кроме образовательного аспекта, геймификация помогает подросткам нащупать собственные интересы и склонности. В коллективных проектах ребята сами распределяют роли

(исследователь, организатор, критик) и учатся планировать задачи. Такая практическая деятельность растит ощущение ответственности, поскольку каждый видит вклад своего труда в общий результат. Меняется и педагогическая среда: учителя становятся скорее координаторами игровых процессов, а ученики активными участниками. Геймификация одновременно мотивирует к обучению и воспитывает социально значимые качества - ответственность, лидерство, умение слушать и уважать правила. В результате складывается образовательная среда, близкая к реальной жизни, где учеба и социальное взаимодействие переплетены органично. Исследования подтверждают, что игровые приемы действительно повышают эффективность учебного процесса [3].

Геймификация раздвигает границы привычной школьной жизни сразу с нескольких сторон, поскольку урок с игровыми элементами задевает эмоции сильнее обычного объяснения и вынуждает детей договариваться, делить общие цели и подчиняться правилам. Когда учитель выстраивает занятие по игровым лекалам, класс незаметно перенимает обычаи, нормы и символы живой культуры. Так геймификация работает как инструмент социокультурного проектирования школы. Она удерживает интерес учеников.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Апажихова Н.В., Долженкова М.И. Социокультурное проектирование как одно из ведущих направлений в сфере дополнительного образования // Вестник ТГУ. 2017. № 4 (168) [Электронный ресурс]. (дата обращения: 08.11.2026) https://doi.org/10.20310/1810-0201-2017-22-4(168)-30-36

2. Буракова И.С. Геймификация образовательного процесса как инструмент повышения мотивации обучающихся // МНКО. 2023. № 3 (100) [Электронный ресурс]. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-obrazovatelnogo-protsessa-kak-instrument-povysheniya-motivatsii-obuchayuschihsya (дата обращения: 08.11.2026)

3. Варенина Л.П. Геймификация в образовании // ИСОМ. 2014. № 6-2 [Электронный ресурс]. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-v-obrazovanii (дата обращения: 08.11.2026)

4. Ветушинский А.С. Больше, чем просто средство: новый подход к пониманию геймификации // Социология власти. 2020. № 3 [Электронный ресурс]. (дата обращения: 08.11.2026) https://doi.org/10.22394/2074-0492-2020-3-14-31

5. Решетов Д.А. Развитие социокультурной компетенции при помощи геймификации в начальной школе // Вестник Московского государственного лингвистического университета. Образование и педагогические науки. 2022. № 3 (844) [Электронный ресурс]. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/razvitie-sotsiokulturnoy-kompetentsii-pri-pomoschi-geymifikatsii-v-nachalnoy-shkole (дата обращения: 08.11.2026)

**Sokolova K.E.**
master's degree student
Department of Social and Cultural Activities
Krasnodar State Institute of Culture
(Krasnodar, Russia)

**Shvets O.N.**
master's degree student
Department of Social and Cultural Activities
Krasnodar State Institute of Culture
(Krasnodar, Russia)

**Zhuraev Sh.Z.**
master's degree student
Department of Social and Cultural Activities
Krasnodar State Institute of Culture
(Krasnodar, Russia)

# GAMIFICATION AS A TOOL FOR SOCIOCULTURAL DESIGN IN SCHOOL ENVIRONMENTS

***Abstract:*** *gamification is attracting researchers' attention because it revitalizes teaching and learning and enriches the school's sociocultural environment. Game mechanics are being introduced at every level of school education, from primary to upper secondary school. This approach increases student motivation and develops communication skills and sociocultural competence, while classroom examples demonstrate growing student interest and creativity. Game elements create a stimulating atmosphere that fosters creativity and collaboration. Gamification serves as a tool for sociocultural design in modern schools.*

***Keywords:*** *gamification, sociocultural design, school environment, educational process, motivation, engagement.*