

В рамках настоящего исследования была предпринята попытка эмпирически зафиксировать текущий уровень использования геймификации в преподавании информатики. Цель опроса — выявить, насколько широко и осознанно данный подход применяется учителями, какие формы геймификации наиболее востребованы, какие барьеры существуют на пути её внедрения, а также определить актуальность запроса на повышение квалификации по данной теме. Результаты опроса позволяют не только оценить текущее положение, но и обозначить векторы развития методической и организационной поддержки педагогов в сфере геймифицированного обучения.

Проведённое анкетирование, в котором приняли участие 30 учителей информатики, позволило выявить важные тенденции в отношении педагогов к использованию геймификации в образовательной деятельности. Опрос включал как закрытые, так и открытые вопросы, что обеспечило комплексное представление о текущем состоянии и перспективах применения игровых технологий в преподавании информатики.

Профессиональный профиль участников

Среди респондентов преобладали педагоги со значительным стажем работы: более половины (53%) указали, что преподают информатику более 7 лет. Остальные участники распределились между группами с меньшим стажем — от 1 до 3 лет (20%) и от 4 до 7 лет (27%). Это свидетельствует о высокой профессиональной зрелости выборки, а значит, полученные данные можно считать надёжными с точки зрения педагогического опыта.

Что касается уровней образования, большинство опрошенных работают в средней и старшей школе, при этом 4 респондента отметили, что преподают в вузе. Это позволяет рассматривать результаты в контексте как школьного, так и высшего образования.

Осведомлённость о геймификации и опыт использования

Большинство учителей (около 70%) отметили, что хорошо или очень хорошо знакомы с понятием «геймификация». Более 80% респондентов уже

применяли игровые элементы в своей педагогической практике, однако интенсивность использования варьируется: примерно треть опрошенных использует геймификацию несколько раз в месяц, другие — реже одного раза в месяц.

Среди наиболее популярных игровых механик были названы викторины, таблицы рейтингов, уровни и достижения, а также сюжетные квесты. Некоторые педагоги упомянули использование игровых персонажей и цифровых наград.

Цели и мотивация

Главной целью внедрения геймификации, по мнению респондентов, является повышение мотивации учащихся (это указали более 90% опрошенных). Также часто упоминались такие цели, как улучшение усвоения материала, повышение вовлечённости, развитие командной работы и формирование интереса к предмету.

Препятствия и барьеры

Среди основных барьеров на пути внедрения игровых подходов участники указали следующие:

- недостаток времени на подготовку материалов;
- сложность подбора подходящих цифровых инструментов;
- перегруженность учебной программы;
- низкая вовлечённость части учеников.

Некоторые респонденты отмечали, что не обладают достаточной технической или методической подготовкой для системного внедрения геймификации.

Предпочтительные инструменты и платформы

Наиболее часто используемыми цифровыми платформами для реализации игровых подходов стали **Kahoot** и **Quizizz**. Также были упомянуты Google Classroom, LMS-платформы и авторские решения, разработанные преподавателями самостоятельно. Некоторые участники

отметили, что учебная платформа их вуза либо школы обладает встроенными возможностями для игровых форматов.

Актуальность темы и потребность в подготовке

Большинство учителей (около 87%) считают геймификацию полезной для обучения информатике, но при этом уточняют, что она должна использоваться как дополнение к основным методам, а не как замена традиционного преподавания. Чаще всего для геймификации респонденты выбирают такие темы, как **основы программирования, алгоритмы, информационная безопасность и работа с базами данных.**

Более 80% опрошенных выразили желание пройти курсы повышения квалификации, включающие элементы геймификации, и получить практические рекомендации. Среди запрошенных форматов обучения были названы: методические материалы, примеры успешных кейсов, а также инструкции по разработке игровых элементов.

Качественные комментарии

В ответах на открытые вопросы респонденты делились своими историями успешного применения игровых подходов. Один из педагогов описал, как использовал симуляцию алгоритма и викторины для закрепления материала. Другой участник отметил, что «свободное время плюс креатив — это формула успеха в геймификации». В то же время респонденты указывали на сложности в поиске качественного контента и необходимость обмена опытом между преподавателями.

Выводы

Результаты анкетирования показывают, что геймификация уже стала частью педагогической практики многих учителей информатики, хотя и реализуется на интуитивном или фрагментарном уровне. Преподаватели демонстрируют высокий уровень заинтересованности и готовы развиваться в данном направлении. При этом наличие объективных препятствий — методических, технических и организационных — сдерживает более широкое распространение игровых технологий в обучении.

Для преодоления этих барьеров необходима комплексная поддержка учителей, включающая:

- разработку и распространение методических рекомендаций;
- системную подготовку в рамках повышения квалификации;
- создание базы практических кейсов;
- стимулирование обмена опытом между педагогами.

Геймификация обладает значительным потенциалом как инструмент повышения качества и доступности преподавания информатики. Её внедрение требует не только инициативы со стороны учителя, но и организационно-методической поддержки со стороны образовательных учреждений и институтов развития образования.