



## ПРЕОБРАЗОВАНИЕ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПЕДАГОГОВ ПРИ ИСПОЛЬЗОВАНИИ МЕТОДОВ ЭТНОПЕДАГОГИКИ И ГЕЙМИФИКАЦИИ С ПРИМЕНЕНИЕМ ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

© 2026

**Дудышева Е.В.**

*Бийский филиал им. В.М. Шукшина Алтайского государственного педагогического университета  
(г. Бийск, Алтайский край, Россия)*

*Аннотация.* Статья посвящена актуальной проблеме интеграции этнопедагогических методов и цифровой геймификации в образовательный процесс с целью социально-экологического воспитания обучающихся. Обосновывается необходимость сочетания традиционных духовно-нравственных ценностей с современными цифровыми технологиями для решения воспитательных задач в условиях цифровизации образования. Цель исследования – предложить и теоретически обосновать способы методической подготовки учителей, основанные на анализе преобразования их педагогической деятельности при использовании этнопедагогике и геймификации. Рассматривает взаимосвязь ряда междисциплинарных понятий, таких как иммерсия, инклюзия и цифровая геймификация, в контексте организации распределенных образовательных коммуникаций. В качестве центральных характеристик преобразования педагогической деятельности выделяются ее рекурсивность и фрактальность. Рекурсивность трактуется как перенос педагогом освоенных в ходе собственной подготовки методов, на организацию деятельности обучающихся, включая участия в геймифицированных проектах; фрактальность – как результирующая характеристика структуры разноуровневого подобию деятельности педагогов. В статье анализируется опыт проведения региональных конкурсов социально-экологических проектов, направленных на цифровое описание объектов культурно-природного ландшафта. Обосновывается, что участие педагогов в подобных конкурсах инициирует их комплексную профессиональную подготовку. Сделан вывод, что этнопедагогические условия в педагогических конкурсах образовательной направленности, включающие использование этно-символических ресурсов, в сочетании с цифровой геймификацией, могут обеспечить фрактальное преобразование педагогической деятельности.

*Ключевые слова:* педагогическая деятельность; воспитание; образовательное событие; этнопедагогические конкурсы; культурно-природный ландшафт; цифровая геймификация; иммерсия; инклюзия; распределенность; фрактальность; рекурсивность.

## TRANSFORMING TEACHER ACTIVITIES USING ETHNOPEDAGOGY AND GAMIFICATION METHODS WITH DIGITAL TECHNOLOGIES IMPLEMENTATION

© 2026

**Dudysheva E.V.**

*Shukshin Biysk Branch of Altai State Pedagogical University (Biysk, Altai Krai, Russia)*

*Abstract.* The paper explores the pressing issue of integrating ethnopedagogical methods and digital gamification into the educational process for the socio-ecological development of students. It substantiates the need to combine traditional spiritual and moral values with modern digital technologies to address educational challenges in the context of digitalization of education. The purpose of the study is to propose and theoretically substantiate methods for methodological training of teachers based on an analysis of the transformation of their pedagogical activity using ethnopedagogy and gamification. The paper examines the interrelationships of several interdisciplinary concepts, such as immersion, inclusion, and digital gamification, in the context of organizing distributed educational communications. Recursivity and fractality are identified as central characteristics of the transformation of pedagogical activity. Recursivity is interpreted as the transfer of methods mastered during teacher training to the organization of student activities, including participation in gamified projects; fractality is interpreted as the resulting characteristic of the structure of multi-level similarity in teacher activity. This article analyzes the experience of conducting regional competitions for socio-ecological projects aimed at digitally describing cultural and natural landscape objects. It is argued that teachers' participation in such competitions initiates their comprehensive professional development. It is concluded that ethnopedagogical conditions in educational pedagogical competitions, including the use of ethno-symbolic resources, combined with digital gamification, can ensure a fractal transformation of teaching activities.

*Keywords:* pedagogical activity; upbringing; educational event; ethnopedagogical competitions; cultural and natural landscape; digital gamification; immersion; inclusion; distribution; fractality; recursivity.

*Постановка проблемы в общем виде и ее связь с важными научными и практическими задачами*

Игровая деятельность, значимая на ранних возрастных этапах, не исчезает из жизни человека со взрослением; она остается не только приемлемой, но и потребной для вполне сформировавшихся взрослых людей. Многочисленные этнографические исследования изучают народные традиции и ритуалы в виде национальных игровых форм, которые основаны на семейных, родовых и общественных традициях, воспитывающих

этические нормы поведения [1, с. 93] – прежде всего, в свадебных обрядах, ритуалах взросления, трудовых играх-состязаниях, передающихся в этносах из поколения в поколение. Участие в фольклорных мероприятиях позволяет сохранять традиции народа за счет популяризации этнокультурного достояния [2, с. 19]. Однако для современных урбанизированных жителей этнокультурные образы и события представляют собой не аутентичную бытийность, а репрезентацию этничности как разновидности игры [3, с. 34]. В то же время игровые приемы, получившие название геймификации (или игрофикации) в современном социуме, наоборот, скрываются за деятельностью, имеющей другую ведущую направленность – социально-экономическую, организационно-управленческую, учебную. Отличительные особенности: внесение эмоциональных элементов в привычные действия, направленность на основной продукт, а не на игровой процесс [4, с. 13]. Современные социально-экономические процессы имеют распределенный характер и объединяют территориально рассредоточенных специалистов. В профессиональной деятельности геймификация принимает формы не только профессиональных рейтингов, трудовых состязаний, конкурсов, но и геймифицированных проектов [5, с. 81]. Инструменты геймифицированного менеджмента получили распространение именно из-за цифровизации сетевых форм современных коммуникаций [4, с. 8]. В образовании, прежде всего дополнительном, широкое использование методов геймификации также связано с дистанционными технологиями онлайн-обучения [6, с. 133]. Игровые приемы включают в программы образования для повышения результативности их освоения вне аудиторий, поэтому геймификацию относят к методам, способным повлиять на структуру и динамику образовательных коммуникаций.

Помимо задач обучения, важнейшее значение приобретают вопросы воспитания детей и молодежи с опорой на традиционные духовно-нравственные ценности, «нравственные ориентиры, формирующие мировоззрение граждан России, передаваемые от поколения к поколению, лежащие в основе общероссийской гражданской идентичности и единого культурного пространства страны, укрепляющие гражданское единство, нашедшие свое уникальное, самобытное проявление в духовном, историческом и культурном развитии многонационального народа России» [7]. Достижение в современных формах образовательного процесса, опосредованного цифровыми коммуникациями, не только учебных, но и воспитательных задач является актуальной проблемой, стоящей перед российским образованием. Традиционное народное воспитание содержит «идеи, закономерности, принципы, создающие целостную систему традиционной педагогической мудрости и культуры народа [8, с. 54], поэтому раскрытие этнопедагогического потенциала социализации детей и молодежи в современных условиях является значимой задачей теории и практики российской педагогики. Мероприятия по сохранению культурно-исторического наследия страны, включая этнокультурные традиции, находят отражение во многих принимаемых в настоящее время нормативных документах [9; 10].

Практической задачей становится технологическое обеспечение процесса подготовки поликультурно ориентированного педагога, направленного на овладение «способами установления социального и предметного взаимодействия с субъектами образовательного процесса в условиях поликультурной социальной и образовательной среды региона» [11, с. 6]. К междисциплинарной проблеме, рассматриваемой в контексте педагогического исследования, можно отнести выявление способов реализации традиционных практик воспитания с использованием геймифицированных методов и смешанных форм цифровых коммуникаций.

*Анализ последних исследований и публикаций,  
в которых рассматривались аспекты этой проблемы и на которых основывается автор;  
выделение не разрешенных ранее частей общей проблемы*

Цифровая трансформация образования вместе с возможностями приносит и риски. Факторы, влияющие на изменение духовно-нравственных ценностей под воздействием цифровизации, среди прочих включают [12, с. 63]: замену содержательного ядра ценностей обменом информацией, что может ограничивать духовное развитие; размывание идентичности личности, что затрудняет формирование устойчивых нравственных ориентиров; изменение культурных моделей, что трансформирует систему образования, семейные и социальные институты, меняет мышление и поведение. Для предупреждения рисков действенными способами являются отбор и создание эффективных методик и практик использования цифровых технологий, которые обеспечивают формирование у обучающихся эмоционально-ценностного отношения к духовному, историческому и культурному наследию, а также способность применять полученные знания в жизненных ситуациях на основе усвоения отечественных ценностей, а также подготовка педагогических кадров, компетентных в сфере духовно-нравственного воспитания [13, с. 456]. Но этнопедагогические средства в образовательном процессе использует лишь небольшая часть педагогов, отдавая приоритет массовым воспитательным мероприятиям, создающим высокую эмоциональную вовлеченность, таким как национальные праздники [14, с. 88].

Вследствие того, что «опыт освоения территории, традиции ведения хозяйства, знания об особенностях окружающей среды передавался у жителей от поколения к поколению в ходе совместного труда в течение многовекового исторического периода» [15, с. 184], этнокультура впитывает и региональные экологические ценности и нормы. В целостном взаимодействии «Человек–Природа–Социум» возникает «взаимопроникновение, взаимосвязь природного и социального, проявляющаяся во взаимоотношениях индивидов, социальных общностей в процессе их общественного бытия и взаимодействия с природой» [16, с. 189], что выражается в проблематике социально-экологического воспитания. Мы понимаем социально-экологическое воспитание именно в русле традиционных духовно-нравственных ценностей [17]: оно включает «экологичное отношение к окружающей среде в целом, здоровьесберегающее поведение и гигиену, в том числе информационную, продуктивные коммуникации в социальном окружении (семья, школьный коллектив и другие соци-

альные группы), навыки взаимодействия с представителями региональных сообществ и другими социальными группами, в том числе этнокультурными». Социально-экологические проекты с использованием цифрового дизайна можно успешно применять для персонализированного дополнительного образования – исторического, географического, филологического, экологического, и даже инженерного – с применением технологий разных предметных областей, вместе с актуальными задачами воспитания. Крайней редкостью является дополнительная подготовка учителей-предметников в области этнографии, краеведения, региональной географии, экологического туризма – тех областей, что определяют культурно-природный региональный ландшафт и тесно связаны с задачами социально-экологического воспитания. Но при поддержке региональных и федеральных площадок, программ и мероприятий реализуемы образовательные проекты, события, мероприятия в сфере дополнительного экологического образования детей, а также практики, которые вовлекают в познавательную активность, созидательную и исследовательскую деятельность учащихся за пределами школы, в том числе, по изучению хронотопов локаций сельских школ или практик использования города как образовательного пространства [18, с. 11].

Современные технологии цифровой коммуникации также позволяют привлечь к подобным образовательным задачам носителей этно- или профессиональной культуры (экологов, музейных работников) для дистанционного или опосредованного участия в образовательном процессе, прежде всего, в рамках дополнительного образования. Поэтому современный педагог выступает как организатор сетевого образовательного процесса, поддерживая распределённые взаимодействия с профессионально-социальным окружением, а также с социальным окружением своих учеников. Трансформацию деятельности педагога можно попытаться проанализировать через актуализированные сетевыми коммуникациями средовые характеристики образовательной деятельности, а также через структурно-функциональные свойства самой педагогической деятельности, где коммуникативный компонент является одним из основных [19, с. 39]. В образовательном процессе геймификация применяется как целостный и целенаправленный организационно-коммуникативный инструмент и этим отличается от традиционных ролевых и деловых игр, в технологизированных формах приближаясь к симуляторам смешанной реальности [20, с. 62].

В профессиональной деятельности педагогов геймификация имеет многоаспектный характер: в качестве составляющей образовательных практик для обучающихся, в качестве части социально-профессиональных коммуникаций, в качестве фактора успешного обучения и саморазвития в дополнительных программах непрерывной педагогической подготовки. Первое из выделенных направлений связано непосредственно с продуктом педагогического труда. Не менее важно учесть и остальные аспекты, так как деятельность педагога является не просто набором трудовых операций, а выступает как целостное выражение его личности, выступающей ориентиром для обучающихся.

#### *Формирование цели статьи (постановка задания)*

*Цель нашей статьи:* предложить способы методической подготовки учителей на основе анализа преобразования педагогической деятельности при использовании методов этнопедагогике и геймификации в социально-экологическом воспитании обучающихся с применением цифровых технологий.

#### *Изложение основного материала исследования с полным обоснованием полученных научных результатов*

*Отметим вариативность подходов к трактовке образовательной геймификации.* Игровые методики применяются преимущественно на начальных ступенях образования, в полном соответствии с закономерностями психологического онтогенеза. В профессиональном обучении, а также на старших ступенях школьного образования чаще применяют профессионально-ориентированные игры, а также отдельные компоненты игровой деятельности в деятельности ведущей – учебной или учебно-профессиональной, которые и принято называть образовательной геймификацией. Обращение к дефиниции данного понятия выявляет его междисциплинарный характер [21, с. 13]. Геймификация не сводится к дидактической игре, так как игровые методы выступают в качестве вспомогательного средства, позволяющего разнообразить процесс приобретения знаний и умений, но также, как и игра, она тесно связана с формированием мотивации [21, с. 14–15]. Поэтому при анализе геймификации мы опирались на ее понимание как целенаправленного применения игровых элементов для стимулирования активности обучающихся в достижении педагогических задач, требующее грамотного подхода.

Геймификацию в педагогике сложно назвать целостным самостоятельным методом, скорее её методы являются дополнением к другим традиционным методам обучения – наглядным, словесным или практическим. Она трансформирует факторы мотивации в конкретные игровые техники (механики), построенных на стимулах творчества, социальности, неизвестности [22, с. 131], и далее – в методические приемы. В образовании применимы следующие рекомендации по использованию: обязательно сочетать мотивы избегания («черные» факторы) с мотивами достижения и социальности («белые» и «нейтральные» факторы), вариативно и ситуативно применяя различные приемы [22, с. 141], персонализируя их под обучающихся и образовательные формы.

Важно, что мотивация может быть задействована не только на этапе целеполагания, но и в компоненте исполнения, а также рекурсивно влиять на мотивационно-целевые компоненты в результате рефлексивно-оценочных процедур, ведь деятельность педагогов и обучающихся в образовательной среде глубоко взаимосвязана. Так, при исследовании влияния различных факторов на образовательные результаты обучающихся оказывается, что в качестве ведущих факторов преобладают коллективный анализ данных о состоянии успеваемости и достижении результатов, согласованная работа под управленческим руководством, продуктивное ис-

пользование временных ресурсов, достижение высокого уровня сложности, управление и обеспечение учителями формирующей оценки [23, с. 256], означающие сочетание адаптивности и технологичности образовательного процесса. Среди них наиболее доступным для педагогов оказывается формирующая оценка. Приемы мотивации формирующего оценивания для непосредственного общения в аудитории разнообразны и хорошо изучены. Среди них выделяется многочисленный перечень игровых приемов, вошедших в арсенал практического инструментария школьных учителей («фомашка», «светофор» и др.) [24, с. 188]. Контекст игры является одним из психологических механизмов для преодоления неравенства [22, с. 47–48], вне зависимости от стратегий соперничества или сотрудничества; такие же механизмы применимы и для процедур оценивания образовательных результатов.

Помимо активизации обучения, геймификацию в образовательной среде можно рассматривать с точки зрения задач инклюзии. В отечественной педагогике намечается тенденция трактовки различных форм персонализированного обучения в единой концепции инклюзии, обобщая под «зонтичным» концептом особых образовательных потребностей самую разную этиологию. В широком смысле инклюзия в образовании может трактоваться как «включение особых групп обучающихся (воспитанников) в единый, общий для всех процесс образования (воспитания)», где под особыми группами понимаются их разнообразные отличительные особенности проявления «выдающихся способностей; обучающихся с ограниченными возможностями здоровья; проживающих в сельской местности и на труднодоступных и отдаленных территориях; находящихся в трудной жизненной ситуации; детей-сирот; детей из семей трудовых мигрантов; обучающихся, совмещающих учёбу с работой и др.» [25, с. 109]. Подмена инклюзии интеграцией с приспособлением к заданным нормам аналогична игре, где участники могут только присоединиться, но не изменять правила на более доступные [25, с. 109].

Следовательно, геймификация в образовательном процессе может трактоваться как включение обучающихся в динамично адаптивную образовательную среду, коммуникации и совместную деятельность. Поэтому успешность инклюзии, понимаемой в расширенном смысле, определяется факторами постепенной адаптации способов коммуникации обучающихся. Применение игровых приемов (механик геймификации) направлено на организацию образовательных ситуаций без аутентичного погружения (иммерсии) – прежде всего, чтобы избежать подмены целей образования на достижение исключительно игровых результатов. Примерами для обоснования геймификации как включения (активной инклюзии) в виртуальную среду, с одновременным ее конструированием, могут служить опыт участия в дистанционных конкурсах проектов для сохранения традиций региональных этнокультурных сообществ [26, с. 95].

Напротив, иммерсия полностью погружает обучающегося в какую-либо специально организованную среду, в том числе, за счет использования технологий виртуальной и дополненной реальности, интерактивных симуляций и геймификации [27, с. 229]. Вместе с тем, важно подчеркнуть, что иммерсивность является именно психологическим феноменом, возникающим в сознании и восприятии человека. Иммерсивность, иммерсию как психологический феномен можно определить как «процесс или состояние ментального (мысленного) и/или телесного вовлечения, погружения в реальное или искусственно созданное пространство, которое сопровождается эмоциональными реакциями», как «вовлеченность в условиях применения различных форматов обучения» [28, с. 48]. Эмоции могут влиять на формирование ощущения иммерсии – присутствия в компьютерной среде виртуальной реальности: ожидания пользователей, состояние возбуждения и личностные особенности также могут изменять взаимосвязь между эмоциями и психологически обусловленным чувством пространственного, социального или личного присутствия [29]; последнее можно трактовать как отрефлексированную вовлеченность.

Таким образом, иммерсия может быть достигнута как средствами цифровых технологий (программно-аппаратными средами виртуальной и дополненной реальности), так и коммуникативными средствами, включая авто-коммуникацию. Психологические механизмы иммерсивного погружения в среду – виртуальную или физическую, не столь различаются между собой, как внешние способы деятельности по осуществлению традиционной аудиторной или дистанционной коммуникации [28, с. 48]. Недавние исследования в изучении развития когнитивных способностей человека, связанные с физическим ощущением тела, показали, что виртуальное «погружение» без телесных ощущений несколько снижает пространственную память, но не приводит к снижению самолокализации, субъектности и чувства присутствия, как при асинхронной обратной связи [30].

Иммерсию, в психологическом понимании, можно считать одним из возможных предикторов вовлеченности обучающихся в образовательные ситуации, в общем случае, без учета факторов персонализации. По нашему мнению, геймификация сочетает возможности механизмов иммерсии и инклюзии. Фактически, речь идет о мягкой персонализации ригидных иммерсивных форм обучения. Такая постановка вопроса уже допускает эффективные практические решения с применением цифровых технологий, в частности технологий искусственного интеллекта (предпочтительный стиль общения, перевод на разные языки, использование заданного социокультурного контекста). Цифровая геймификация – геймификация с использованием цифровых технологий – направлена на повышение включенности и вовлеченности обучающихся для расширения сферы достижимых образовательных задач. Вместе с тем, такие технологии все же не решают задач воспитания без участия педагога. На практике геймификация может опираться на традиционные методики обучения и воспитания с динамическим включением в разные образовательные среды с различными формами коммуникации.

*Обсудим технологические и методические возможности обеспечения геймификации.* Отметим, что образовательные игры с глубоким погружением в игровую среду требуют особых интерактивных форм организации образовательного процесса и активного участия как обучающихся, так и педагогов. Для полностью вир-

туальных сред последнее пока сложно реализуемо технически, так как критически необходима синхронизация с телесными ощущениями [30]. Кроме того, в цифровой дидактике еще не настолько накоплен эмпирический опыт, чтобы осуществлять доказательные выводы об общих закономерностях обучения с использованием иммерсивных цифровых технологий виртуальной и дополненной реальности. Можно сослаться на эмпирические находки, представленные в обзоре работ по когнитивной психологии [31, с. 47], в частности тесную связь геймификации с вовлеченностью в электронных средах обучения. Поэтому конструирование иммерсивных виртуальных сред и сред дополненной реальности уже в настоящее время технологически доступны для образовательных практик [27, с. 231]. Такими примерами служат образовательные экскурсии [18, с. 11], проводимые для одновременного освоения предметного содержания и усвоения социокультурного контекста, который далее может быть представлен и в цифровом виде.

Так как экскурсии проводятся для относительно незнакомых обучающимся контекстов (наблюдение в природных зонах, на производстве, в музеях), то это может, при определенных условиях, привести к вовлеченности обучающихся и служить основой для образовательных событий и ситуаций. Важно, что в ходе экскурсий создаются ситуации совместной деятельности педагога и обучающихся, где педагог демонстрирует на практике нормы и образцы деятельности [24, с. 107]. Образовательные события приобретают значение для воспитания в ситуациях опыта переживания «обстоятельств, которые вызывают эмоциональное отношение к происходящему» [32, с. 31]. Значимым для воспитанников является чувство сопричастности, что «достигается обращением к субъектности личности, выражаемой в выборе детьми видов деятельности, содержания и форм взаимодействия, активном ведении диалога, обмена мнениями, идеями, мыслями и планами [32, с. 33]. Образовательные события можно рассмотреть в хронологической перспективе, как выявление личностного смысла в ситуации осмысления событийности как единства времени и пространства [33, с. 83].

В частности, образовательные проекты можно понимать как форму совместно-распределенной деятельности, описываемой как упорядоченную сеть хронологических образовательных событий, где единство пространства, времени и содержания формирует опыт совместной деятельности. Источником переживания образовательных событий становятся общи с педагогами социокультурные практики – исследовательские практики (наблюдения, измерения); практики социального участия (экологическая уборка, участие в локальных инициативах волонтеров), культурно-коммуникативные (выступление, дискуссия, цифровое сотворчество), представляющие живые «сценарии» деятельности. Таким образом, можно подходить к пространственно-временному проектированию образовательных событий с позиций достижения эмоциональной вовлеченности (иммерсии) в условиях включенности (активной инклюзии) в образовательную среду. В нашем случае конкретизация педагогического инструментария заключается в геймификации проектов образовательных экскурсий социально-экологической направленности с применением средств цифровых технологий.

*Рассмотрим связь геймификации с практиками воспитания.* Традиционно выделяют три группы воспитательных методов: «методы формирования сознания (рассказ, обсуждение, инструктаж, лекция и др.), методы организации деятельности и формирования опыта поведения (воспитывающие ситуации), методы стимулирования (соревнования, рейтинги и др.)»; вместе с соответствующими формами они образуют воспитательные практики [34, с. 9–10]. По отношению к воспитательным практикам-формам, геймификация ближе всего к методам стимулирования деятельности. Поэтому в геймифицированном образовательном процессе можно использовать проверенные приемы стимулирования деятельности. Приемы стимулирования поведения детей и молодежи в воспитательных целях имеют многовековую историю; к слову сказать, они не всегда были гуманными и эффективными. Но если выбирать из исторического опыта лучшее, то можно найти вдохновляющие примеры социальной мотивации: публичное признание и общественное одобрение, делегирование ответственности более высокого уровня мастерства или «взрослого» профессионального инструментария, соревнование в трудовой деятельности и коллективной работе, косвенную коррекцию через фольклор (предания, сказки, мифы), чаще всего адаптированный. То есть геймификация не изобретает новые стимулы, а использует существующие и, делая их более интерактивными, наглядными и увлекательными. Она опирается на те же базовые потребности личности: признание, статус, соревнование, чувство мастерства и взаимодействие с другими. Цифровые технологии сетевого взаимодействия позволяют эффективнее реализовать методы поддержки игрофицированного образовательного процесса: интерактивную обратную связь, переход на новые ступени как рост мастерства по заданным критериям, вариативность действий, что необходимо для выражения субъектности и сопричастности обучающихся в процессе воспитания [32, с. 33].

В этнопедагогике одна из классификаций сложившихся методов дефинирует их по используемому содержанию, включая следующие группы: методы, основанные на народном творчестве (например, описание этно-сюжетов), методы погружения в деятельность и быт (включая знакомство с народными промыслами и ремеслами), методы, основанные на традициях и ритуалах (в частности, использование народной символики). Отметим, что приемы народной педагогики действовали в актуальных культурно-природных условиях, прочно вплетались в реальные общественно-экономические задачи. Реальное полноценное воспроизводство продуктов культурно-исторической деятельности в аутентичной природно-культурной среде крайне трудоемко, но для образовательных целей в этом нет необходимости. В условиях использования современных цифровых технологий достаточно виртуального моделирования элементов природных и социокультурных объектов или явлений. Так, цифровой дизайн предметов этнокультурного обихода с описанием культурно-исторической интерпретации является формой, способной объединить несколько методов этнопедагогике, перечисленных выше.

Важно, что одно лишь ограничение изучением уже пройденного кем-то опыта без собственного творчества и практики не сможет привести к эффективным решениям с точки зрения событийности и сопричастности. Ценностное отношение к прошлому и настоящему родного края можно воспитывать в окружающей среде обучения и проживания, на социокультурных объектах и в природно-экологических ландшафтах [35, с. 52]. С учетом рассмотренных выше аспектов применения методов геймификации, перспективными мероприятиями с точки зрения социально-экологического воспитания становятся региональные дистанционные конкурсы педагогических проектов как состязания с открытым представлением цифровых проектных результатов в образовательном пространстве, где учителя совместно с обучающимися разрабатывают в процессе образовательных экскурсий цифровое описание объектов окружающей культурно-природного ландшафта. Сами проекты цифрового описания социально-экологических маршрутов, включающие экскурсии на местности, позволяют связать физическое пространство с виртуальным.

Рассмотрим практики воспитания для такой формы, как образовательная экскурсия, где применяются иные методы воспитания, помимо непосредственного стимулирования деятельности обучающихся. Во-первых, экскурсии могут способствовать формированию личности, ведь при грамотных педагогических решениях исторические памятники, произведения искусства, природные объекты выступают в роли убедительных примеров. Во-вторых, экскурсии ориентируются также на воспитательные методы организации деятельности и формирования опыта общественного поведения за счет создания образовательных событий. Как уже отмечалось, данная форма погружает обучающихся в новую, слабо знакомую ранее среду (музей, производство, заповедник), также стимулируя познавательную активность. Из-за распределенного взаимодействия и междисциплинарности наполнение содержанием трудоемко, но его можно проводить в процессе совместной работы с педагогической поддержкой в рамках конкурсов дистанционных проектов. Для профессиональных конкурсов, в которых требуется дополнительная подготовка, применимы те же приемы геймификации – обратная связь, переход на новые ступени как рост мастерства и автономность (вариативность и возможность выбора). Для того, чтобы такие конкурсы были продуктивны для решения педагогических задач, необходима мотивация учителей к непрерывному саморазвитию, а для процессуальной результативности в дополнительном образовании – помощь родителей, ресурсы специалистов и экспертов, при необходимости, поддержка местных этно-сообществ (таких, например, как сообщество кумандинцев Алтая [26, с. 98–101]).

*Рассмотрим теоретические аспекты преобразования деятельности педагогов в процессе их профессиональной подготовки.* Как отмечено выше, игровые методы привносят дополнительные факторы мотивации в образовательный процесс для различных форм и способов коммуникации. Подчеркнем сходство игры в образовании как совместной ситуативной деятельности, даже в условиях автокоммуникации, так же, как и практик воспитания. Педагогу полезно самому «проиграть» педагогическое игровое событие, чтобы понять его потенциал и ограничения в применении. Более того, мотивация обучающихся в педагогической деятельности относится именно к коммуникативному компоненту [19, с. 39]. Немотивированный педагог не сможет, очевидно, осуществлять полноценную педагогическую коммуникацию. Частично включаясь в игровую деятельность вместе с учениками, учитель может также получить дополнительную мотивацию, отвлечься от рутинных операций и получить новые стимулы для педагогического творчества. Ведущая идея, которая показала состоятельность на большом числе образовательных практик, заключается в следующем тезисе: что хорошо работает на учеников, то хорошо работает и для педагогов, то есть положительно влияет на педагогическую деятельность [23, р. 25]. Такие стратегии в непрерывном педагогическом образовании носят рекурсивный характер, реализуя идею методик обучения педагогов с помощью подобных методов: «обучаясь их создавать и обучаясь с их помощью» [36, с. 50]. Отметим также технологическую рекурсивность иммерсии не как статической данности, а как динамического процесса рекурсивного взаимодействия сенсорно-моторных и аффективно-когнитивных подсистем [22, с. 28; 29]. Иммерсивность, в том числе, как показано ранее, достигается применением игровых приемов, усиливая эффект при использовании цифровой геймификации.

Выявленное структурно-функциональное подобие соответствует свойству фрактальности, трактуемой с позиций цифровых гуманитарных наук [37, с. 15]. Поэтому теоретически значимой представляется идея фрактального строения структуры деятельности, в том числе, деятельности игровой [22, с. 39–46]. Заметим, что обучение в сетях взаимосвязанных систем деятельности (например, совместно-распределенной деятельности педагогов и обучающихся) с их частично общими объектами также может быть рассмотрено с общих позиций психологической теории деятельности [38, с. 1–24]; поэтому идеи фрактальности описывают и уровень образовательных коммуникаций. Более того, фрактальность педагогической деятельности распространяется и на уровень проектирования образовательных технологий. Так, в педагогическом дизайне методы управления мотивацией могут выноситься на уровень проектирования образовательных технологий [39, с. 24]. Так, выполнение проектов для одной и той же области для освоения следует применять не менее двух раз, аналогично ориентировочной основе в структуре деятельности. Разница рассматриваемых концептов состоит в том, что рекурсивность – механизм, способ деятельности, а фрактальность – результат структурного преобразования. Фрактальность в нашем контексте означает переносимость контекста своей образовательной деятельности в профессиональное русло как методическую основу организации деятельности обучающихся.

Таким образом, для фрактального преобразования деятельности педагогов достаточным условием может считаться участие в региональном конкурсе социально-экологических проектов образовательной направленности (со-развития) вместе с обучающимися – с последующим применением разработок в своей практической работе, а культурно-историческое наполнение проектов обеспечит рекурсивное применение этнопедагогического контекста в образовательном процессе.

Проиллюстрируем данные положения на примере конкурсов педагогических проектов, проведенных в Бийском филиале им. В.М. Шукшина Алтайского государственного педагогического университета. В задачи организации и проведения открытых региональных конкурсов социально-экологических проектов цифрового описания маршрутов регионального культурно-природного ландшафта входило: формирование у молодежи представлений о культуре, истории и традициях региона проживания в неразрывной связи с окружающей средой и природопользованием; выявление и развитие интереса молодежи к овладению цифровыми ресурсами при решении социально-экологических задач; воспитание гармонично развитой личности на основе этнокультурных традиций региона проживания, развитие социальной активности в отношении природной среды. В результате конкурсного тура, проведенного для обучающихся, разработаны более двадцати примеров маршрутов экологических троп с социально-культурным контекстом Алтайского края, включая экскурсии «Достопримечательности села Смоленское», «Природа села Бочкари», «Старый город: природа и история», и ряд других [40, с. 37]. Далее конкурс проведен для действующих учителей и педагогов среднего профессионального образования с подготовкой материалов совместно с обучающимися при проведении образовательных экскурсий. Анализ содержания проектных результатов позволил выделить хромотопные образовательные события педагогической подготовки, одновременно формирующие потенциал воспитательного воздействия на обучающихся; среди них такие, как: образовательная экскурсия в местности или организации в непосредственной близости от места обучения, проектная виртуальная лаборатория (цифровая среда) для совместной работы, открытое мероприятие по защите проектных работ в гибридном формате, открытая виртуальная среда цифрового описания образовательных экскурсий регионального культурно-природного ландшафта.

#### *Выводы исследования и перспективы дальнейших изысканий данного направления*

Цифровая геймификация в педагогических конкурсах социально-экологической направленности инициирует для педагогов методическую и полипрофессиональную подготовку: социально-экологическую, этнографическую, информационно-технологическую, тьюторскую, проектно-управленческую, связанную с коммуникативным компонентом педагогической деятельности. Этнопедагогические условия применения игровых методов включают: использование локальных символических ресурсов – традиционных образов, топонимики, календарно-ритуальных обрядов, синхронизированных с хромотопными образовательными событиями; вариативное использование полилингвальности – с использованием местных языков или диалектов, фольклорных сценариев и сопровождением понятий этнокультурными комментариями, верификация сюжетов и артефактов со стороны носителей традиции.

Ближайшей перспективой развития предложенных идей рекурсивности для фрактального преобразования педагогической деятельности является организация конкурса обучающихся профильных психолого-педагогических классов вместе с учителями, которых поддерживают тьюторы-студенты педагогических направлений.

Дальнейшие исследования могут распространяться на затронутые в статье теоретические аспекты междисциплинарности: проектные конкурсы способствуют полипрофессионализации подготовки педагогов, а воспитательная направленность требует тьюторской подготовки с возможностью получения дополнительной специализации. Такие исследования требуют глубокого теоретико-методологического анализа. С технологических позиций исследования могут сосредоточиться на применении разновидностей цифровых инструментов, в частности, на построении иммерсивных образовательных сред, частичной автоматизации рутинных операций педагогической деятельности с помощью технологий искусственного интеллекта.

#### **Список источников:**

1. Швалева Т.А. Народная игра как элемент социального и культурного наследия хакасского этноса // Мир науки, культуры, образования. 2016. № 5 (60). С. 91–94.
2. Давыдова О.И. Потенциал этнопедагогике при сохранении традиций народной культуры в процессе педагогического проектирования // Вестник Алтайского государственного педагогического университета. 2025. № 3 (64). С. 14–20. DOI: 10.37386/2413-4481-2025-3-14-20.
3. Бобрин А.А. Репрезентации этнической идентичности в современной культуре // Международный журнал исследований культуры. 2010. № 1 (1). С. 31–36.
4. Плотников В.А., Шамина О.А., Шарапова О.А. Перспективы геймификации менеджмента медиаорганизаций // Вестник РГГУ. Серия: Экономика. Управление. Право. 2025. № 2. С. 8–22. DOI: 10.28995/2073-6304-2025-2-8-22.
5. Карпикова И.С., Артамонова В.В. Возможности геймификации в сфере трудовой мотивации сотрудников // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. Серия: Социальные науки. 2021. № 4 (64). С. 79–87. DOI: 10.52452/18115942\_2021\_4\_79.
6. Нугуманова Л.Н., Шайхутдинова Г.А., Яковенко Т.В. Геймификация в онлайн-обучении: подходы к обучению педагогов // Современный ученый. 2023. № 6. С. 132–137.
7. Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей: указ президента РФ от 09.11.2022 № 809 [Электронный ресурс] // Гарант.ру. <https://base.garant.ru/405679061>.
8. Нездемковская Г.В. Этнопедагогические аспекты социализации детей и молодёжи. Мудрость и гуманизм народных традиций // Социальная педагогика в России. Научно-методический журнал. 2015. № 3. С. 53–60.
9. О Дне языков народов РФ: указ президента РФ от 04.11.2025 № 798 [Электронный ресурс] // Электронный фонд правовых и нормативно-технических документов. <https://docs.cntd.ru/document/1314374651>.

10. О Дне коренных малочисленных народов РФ: указ президента РФ от 04.11.2025 № 799 [Электронный ресурс] // Электронный фонд правовых и нормативно-технических документов. <https://docs.cntd.ru/document/1314374652>.
11. Гукаленко О.В., Борисенков В.П., Ткач Л.Т. Технологическое обеспечение процесса освоения обучающимися поликультурного содержания педагогического образования // Высшее образование сегодня. 2023. № 4. С. 2–9. DOI: 10.18137/tmu.het.23.04.p.002.
12. Молчан Э.М. Влияние цифровизации на формирование духовно-нравственных ценностей субъектов взаимодействия в эпоху глобализации // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Философские науки. 2019. № 2. С. 55–66. DOI: 10.18384/2310-7227-2019-2-55-66.
13. Шитякова Н.П., Верховых И.В., Забродина И.В. Изучение отношения педагогов к возможностям и рискам духовно-нравственного воспитания в условиях цифровизации // Перспективы науки и образования. 2020. № 6 (48). С. 446–458. DOI: 10.32744/pse.2020.6.34.
14. Крежевских О.В., Каратаева Н.А. Опыт применения этнопедагогике в субъектах Российской Федерации // Перспективы науки и образования. 2022. № 1 (55). С. 77–94. DOI: 10.32744/pse.2022.1.5.
15. Цыбекмитова Г.Ц. Воспитательный потенциал этноэкологических знаний и их роль в формировании экологической культуры студентов // Сибирский педагогический журнал. 2008. № 12. С. 184–194.
16. Шаронова Е.Г. Этнопедагогические основы социально-экологического воспитания учащейся молодежи // Вестник Чувашского государственного педагогического университета им. И.Я. Яковлева. 2017. № 2 (94). С. 189–195.
17. Дудышева Е.В., Солнышкова О.В. Педагогический инструментарий социально-экологического воспитания школьников в региональных условиях // Современные проблемы науки и образования. 2024. № 4. Ст. 76. DOI: 10.17513/spno.33612.
18. Обухов А.С. Образование как выход из-за стен школы // Исследователь/Researcher. 2023. № 3 (43). С. 9–13.
19. Остапенко А.А. Теория педагогической системы Н.В. Кузьминой: генезис и следствия // Человек. Сообщество. Управление. 2013. № 4. С. 37–52.
20. Орлова О.В., Титова В.Н. Геймификация как способ организации обучения // Вестник Томского государственного педагогического университета. 2015. № 9 (162). С. 60–64.
21. Попова Т.В., Ермакова О.Е., Долгова А.А., Черных Н.А. Перспективы и риски внедрения геймификации в современном образовании // Вестник Костромского государственного университета. Серия: Педагогика. Психология. Социокинетика. 2022. Т. 28, № 2. С. 12–17. DOI: 10.34216/2073-1426-2022-28-2-12-17.
22. Геймификация в контексте восприятия и формирования представлений о неравенстве и несправедливости: колл. монография / под науч. ред. А.А. Веряева. Барнаул: АлтГПУ, 2022. 212 с. DOI: 10.37386/978-5-907487-09-3.
23. Hattie J. Visible learning: a synthesis of over 800 meta-analyses relating to achievement. London: Routledge, 2008. 392 p. DOI: 10.4324/9780203887332.
24. Методологические и технологические проблемы современного педагогического образования: колл. монография / под науч. ред. А.А. Веряева. Барнаул: АлтГПУ, 2023. 218 с. DOI: 10.37386/978-5-907487-49-9.
25. Кондаков А.М., Сергеев И.С. Образование в условиях конвергентной сетевой среды // Проблемы развития дидактики в условиях цифровой трансформации образования: сб. науч. тр. / сост. В.Г. Мартынов, В.М. Жураковский. М.: Издательский центр РГУ нефти и газа (НИУ) имени И.М. Губкина, 2022. С. 98–121.
26. Макарова О.Н., Беспалов А.М., Дудышева Е.В. Подготовка будущих учителей к сохранению этнокультурных традиций региона // Научно-педагогический журнал «Учитель Алтая». 2024. № 4 (21). С. 95–104.
27. Платонова А.В. Иммерсия в образовании: новые подходы к эффективному обучению // Проблемы современного педагогического образования. 2025. № 87–1. С. 229–232.
28. Полева Н.С. К проблеме иммерсивности реальных и виртуальных пространств // Новые психологические исследования. 2023. Т. 3, № 3. С. 30–53. DOI: 10.51217/npsyresearch\_2023\_03\_03\_02.
29. Jicol C., Cheng H.Y., Petrini K., O'Neill E. A predictive model for understanding the role of emotion for the formation of presence in virtual reality // PLoS ONE. 2023. Vol. 18, № 3. DOI: 10.1371/journal.pone.0280390.
30. Penaud S., Yeh D., Gaston-Bellegarde A., Piolino P. The role of bodily self-consciousness in episodic memory of naturalistic events: an immersive virtual reality study // Scientific Reports. 2023. Vol. 13, № 1. DOI: 10.1038/s41598-023-43823-2.
31. Ермаков С.С. Современные технологии электронного обучения: анализ влияния методов геймификации на вовлеченность учащихся в образовательный процесс // Современная зарубежная психология. 2020. Т. 9, № 3. С. 47–58. DOI: 10.17759/jmfp.2020090304.
32. Иванова И.В., Рожков М.И. Событийность и сопричастность как ключевые факторы эффективной воспитательной деятельности // Московский педагогический журнал. 2025. № 2. С. 27–35. DOI: 10.18384/2949-4974-2025-2-27-35.
33. Веряев А.А., Дудышева Е.В. Хронотопы цифровой трансформации образования // Информатизация образования и методика электронного обучения: цифровые технологии в образовании: мат-лы IX междунар. науч. конф. (Красноярск, 23–26 сентября 2025 г.). В 4 ч. Ч. 2 / под общ. ред. Ю.В. Вайнштейн, М.В. Носкова. Красноярск: Красноярский государственный педагогический университет им. В.П. Астафьева, 2025. С. 81–85.
34. Поливанова К.Н., Струкова А.С., Дементьева Ю.О. Воспитательные практики отечественной школы. М.: НИУ ВШЭ, 2023. 48 с.

35. Винокурова Н.Ф., Лоцилова А.А. Ландшафтное воспитание школьников: теория и образовательная практика // Нижегородское образование. 2020. № 2. С. 52–59.
36. Дудышева Е.В., Макарова О.Н., Пак Н.И. Обучение студентов дистанционным технологиям с помощью дистанционных технологий // Открытое и дистанционное образование. 2011. № 4 (44). С. 49–53.
37. Николаева Е.В. Фракталы городской культуры. СПб.: Страта, 2014. 264 с.
38. Engeström Y., Sannino A. Studies of expansive learning: foundations, findings and future challenges // Educational Research Review. 2010. Vol. 5, iss. 1. P. 1–24. DOI: 10.1016/j.edurev.2009.12.002.
39. Ефимова Е.А., Корешникова Ю.Н., Давлатова М.А. Педагогический дизайн: российская и зарубежная исследовательская повестка / науч. ред. Е.В. Чернобай. М.: НИУ ВШЭ, 2022. 44 с.
40. Дудышева Е.В., Кобызев Н.С., Чередниченко А.И. Цифровое представление регионального культурно-экологического ландшафта в образовательных конкурсах дистанционных проектов // Информатизация образования и методика электронного обучения: цифровые технологии в образовании: мат-лы IX междунар. науч. конф. (Красноярск, 23–26 сентября 2025 г.). В 4 ч. Ч. 4 / под общ. ред. Ю.В. Вайнштейн, М.В. Носкова. Красноярск: Красноярский государственный педагогический университет им. В.П. Астафьева, 2025. С. 34–38.

*Исследование выполнено при финансовой поддержке РНФ и Минобрнауки Алтайского края в рамках научного проекта № 24-28-20385 «Этнопедагогические условия использования методов цифровой геймификации в социально-экологическом воспитании обучающихся в рамках дополнительного образования».*

Информация об авторе(-ах):	Information about the author(-s):
<b>Дудышева Елена Валерьевна</b> , кандидат педагогических наук, доцент кафедры математики, физики, информатики; Бийский филиал им. В.М. Шукшина Алтайского государственного педагогического университета (г. Бийск, Алтайский край, Россия). E-mail: dudysheva@yandex.ru.	<b>Dudysheva Elena Valerievna</b> , candidate of pedagogical sciences, associate professor of Mathematics, Physics, and Informatics Department; Shukshin Biysk Branch of Altai State Pedagogical University (Biysk, Altai Krai, Russia). E-mail: dudysheva@yandex.ru.

**Для цитирования:**

Дудышева Е.В. Преобразование деятельности педагогов при использовании методов этнопедагогике и геймификации с применением цифровых технологий // Самарский научный вестник. 2026. Т. 15, № 1. С. 182–190. DOI: 10.55355/snv2026151306.