- ОБРАЗОВАНИЕ В РОССИИ И МИРЕ -

Дата поступления рукописи в редакцию: 23.04.2025 г. DOI: 10.24412/2782-3830-2025-4-354-358
Дата принятия рукописи в печать: 13.05.2025 г.

ГАЛУШИНА Полина Сергеевна,
старший преподаватель кафедры биотехнологии и пищевых продуктов, ФГБОУ ВО Уральский ГАУ, e-mail: sid-polina@yandex.ru

НЕВЕРОВА Ольга Петровна,
к.б.н., доцент кафедры биотехнологии и пищевых продуктов, ФГБОУ ВО Уральский ГАУ, e-mail: opneverova@mail.ru

НЕНАХОВ Владислав Вадимович,
заместитель декана по воспитательной работе, e-mail: nenahov15@gmail.com

СМИРНОВА Екатерина Сергеевна,
к.с.-х.н., доцент кафедры биотехнологии и пищевых продуктов, ФГБОУ ВО Уральский ГАУ, e-mail: ekaterina-kazantseva@list.ru

СТЕПАНОВ Алексей Владимирович,
к.с.-х.н., доцент кафедры биотехнологии и пищевых продуктов, ФГБОУ ВО Уральский ГАУ, e-mail: alexeystepanow@mail.ru

ХАЙРОВА Инна Михайловна,
старший преподаватель кафедры хирургии, акушерства и микробиологии, ФГБОУ ВО Уральский ГАУ, e-mail: khairova70@mail.ru

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБРАЗОВАНИИ

Аннотация. *Современная образовательная парадигма находится в стадии активного обновления, что проявляется в широком распространении прогрессивных обучающих методик. В этом контексте игровые технологии выделяются как один из наиболее результативных и популярных инструментов, способных придать учебному процессу новые качества – увлекательность, высокую мотивационную составляющую и адаптивность к потребностям обучающихся. Статья посвящена исследованию роли игровых технологий в современном образовательном процессе. Рассматриваются ключевые виды игровых методов (деловые, дидактические, ролевые и симуляционные игры, геймификация), их психолого-педагогические основы и преимущества, включая повышение мотивации, развитие soft skills и практическое применение знаний. Особое внимание уделяется особенностям внедрения игровых технологий в работу с разными возрастными группами, включая взрослых обучающихся. Анализируются основные ограничения и проблемы, связанные с использованием игровых методов, а также пути их преодоления через систему регуляторных механизмов. Статья будет полезна педагогам, методистам и исследователям, занимающимся вопросами инновационных образовательных технологий.*

Ключевые слова*: игровые технологии, геймификация, мотивация, активные методы обучения, soft skills, образовательный процесс, деловые игры, ролевые игры, дидактические игры, ограничения игровых методов.*

GALUSHINA Polina Sergeevna,
Senior Lecturer,
Department of Biotechnology and Food Products,
FSBEI HE Ural GAU

NEVEROVA Olga Petrovna,
Ph.D., Associate Professor,
Department of Biotechnology and Food Products,
FSBEI HE Ural GAU

NENAKHOV Vladislav Vadimovich,
Deputy Dean for Educational Work,

SMIRNOVA Ekaterina Sergeevna,
Ph.D., Associate Professor,
Department of Biotechnology and Food Products,
FSBEI HE Ural GAU

STEPANOV Alexey Vladimirovich,
Ph.D., Associate Professor,
Department of Biotechnology and Food Products,
FSBEI HE Ural GAU

KHAIROVA Inna Mikhailovna,
Senior Lecturer,
Department of Surgery, Obstetrics and Microbiology,
FSBEI HE Ural GAU

GAMING TECHNOLOGIES IN EDUCATION

Annotation*. The modern educational paradigm is in the process of active renewal, which is manifested in the widespread use of progressive teaching methods. In this context, gaming technologies stand out as one of the most effective and popular tools capable of giving the educational process new qualities — fascination, high motivational component and adaptability to the needs of students.) The article is devoted to the study of the role of gaming technologies in the modern educational process. The key types of gaming methods (business, didactic, role-playing and simulation games, gamification), their psychological and pedagogical foundations and advantages, including increased motivation, development of soft skills and practical application of knowledge are considered. Particular attention is paid to the features of the introduction of gaming technologies in work with different age groups, including adult learners. The main limitations and problems associated with the use of gaming methods, as well as ways to overcome them through the system of regulatory mechanisms are analyzed. The article will be useful for teachers, methodologists and researchers dealing with issues of innovative educational technologies.*

Key words*: game technologies, gamification, motivation, active learning methods, soft skills, educational process, business games, role-playing games, didactic games, limitations of game methods.*

Современное образование переживает период активной трансформации, связанной с внедрением инновационных методов обучения. Одним из наиболее эффективных и востребованных подходов становятся игровые технологии, которые позволяют сделать процесс обучения более увлекательным, мотивирующим и адаптивным. В отличие от традиционных методов, игровые технологии способствуют не только усвоению знаний, но и развитию критического мышления, креативности и soft skills у учащихся. Использование игровых механик в образовании — от геймификации учебных курсов до полноценных симуляторов и деловых игр — демонстрирует высокую эффективность в различных дисциплинах и возрастных группах. Исследования подтверждают, что игровые методы повышают вовлеченность студентов, улучшают запоминание материала и стимулируют самостоятельное обучение. В данной статье рассматриваются ключе-

вые аспекты применения игровых технологий в образовании: их виды, психолого-педагогические основы, преимущества и возможные ограничения.

Игровые технологии в образовании – это специально организованные методы обучения, построенные на использовании игровых элементов с четко определенными учебными целями и запланированными образовательными результатами. В отличие от обычных игр, они имеют выраженную познавательную направленность, сочетая увлекательную форму с эффективным усвоением знаний. Такие технологии применяются на всех уровнях образования — от детского сада до вузов, помогая развивать у учащихся критическое мышление, коммуникативные навыки и творческие способности. Их ключевые преимущества – повышение мотивации, активизация самостоятельности и превращение обучения в живой, динамичный процесс без потери академической строгости. Успешное внедрение игровых методов требует соблюдения баланса: соответствия учебным задачам, доступности для учащихся и дозированного использования. Как отмечал Д.Б. Эльконин, суть образовательной игры заключается в моделировании социальных отношений через роли, правила и игровые сценарии, что делает ее мощным инструментом современной педагогики [3].

В современной педагогике выделяют несколько ключевых видов игровых технологий, каждый из которых решает конкретные образовательные задачи. Деловые игры моделируют реальные профессиональные ситуации, позволяя студентам отрабатывать навыки через ролевое взаимодействие и принятие решений. Дидактические игры направлены на усвоение учебного материала в увлекательной форме, сочетая правила с познавательными заданиями. Сюжетно-ролевые игры помогают развивать soft skills (коммуникацию, креативность) через проигрывание социальных сценариев, например, переговоров или проектной работы. Симуляционные игры используют цифровые платформы или тренажеры для имитации сложных процессов, таких как управление бизнесом или научные эксперименты. Геймификация внедряет игровые элементы (баллы, уровни, рейтинги) в традиционные учебные курсы для повышения мотивации. Эти технологии объединяет общая цель — трансформировать обучение в активный, осмысленный процесс, где студенты не просто усваивают информацию, но и учатся применять её в смоделированных или реальных условиях. Ключевое отличие от развлекательных игр — чёткая педагогическая направленность и измеримые образовательные результаты [5].

Главная цель игровых технологий — преобразовать учебный процесс в активную, эмоционально насыщенную деятельность, где студенты не только усваивают знания, но и развивают практические навыки через моделирование реальных ситуаций. Эти технологии основаны на принципах добровольности (участие без принуждения), имитации реальных процессов (деловые и ролевые сценарии), проблемности (решение задач через «цепочку решений»), коллективного взаимодействия (совместная выработка решений) и рефлексии (анализ действий и результатов). Они помогают преодолеть ограничения традиционного образования, делая акцент на социальной адаптации, применении знаний в квазиреальных условиях и развитии soft skills — от коммуникации до критического мышления. Ключевая особенность — сочетание игровых методов (соревнований, ролей, правил) с педагогическими задачами, что обеспечивает глубокое погружение в материал и повышает мотивацию. Например, деловые игры моделируют профессиональные ситуации, требуя от студентов анализа, аргументации и творческого подхода, а их результаты оцениваются через призму практической значимости и командной работы [2].

Игровые технологии становятся мощным ответом на современные вызовы образования, где традиционные методы часто не справляются с вовлечением студентов. Они решают сразу несколько актуальных проблем: преодолевают пассивность учащихся через интерактивность, приближают обучение к реальным условиям (особенно в развитии коммуникативных навыков) и адаптируются к особенностям поколения Z, для которого визуализация, динамика и мгновенная обратная связь — естественная среда. Ключевое преимущество игровых методов — их мотивирующая сила: отсутствие принуждения, сочетание обучения с увлечением, развитие критического мышления через моделирование профессиональных ситуаций (кейсы, деловые игры) и коллективное взаимодействие. Например, ролевые игры имитируют реальные конфликты, позволяя студентам экспериментировать с решениями без страха ошибок, а метод конкретных случаев развивает аналитические навыки через поиск альтернатив и аргументацию. Структура игр (цели, сценарии, правила) обеспечивает системность, а такие форматы, как исследования на предприятиях или направляющие тексты, связывают теорию с практикой. При этом игры активизируют все познавательные процессы — от памяти до креативности, создавая «эффект погружения», когда знания усваиваются непроизвольно, но прочно. Таким образом, игровые технологии не просто повышают интерес, но и трансформируют

образование в живой процесс, где студенты становятся активными участниками, а не пассивными слушателями [1, 4, 6].

Несмотря на эффективность игровых методов, их применение сталкивается с рядом ограничений. Во-первых, подготовка игровых занятий требует от преподавателя значительных временных затрат, креативности и владения игротехникой, что может быть сложно при высокой учебной нагрузке. Во-вторых, отсутствие четких критериев оценки результатов игры затрудняет объективное измерение прогресса обучающихся. Для взрослых студентов дополнительные барьеры включают психологическую скованность (страх «потерять лицо» в игре), недостаточную языковую подготовку, а также скептическое отношение к игровым формам как «несерьезным».

При всей эффективности игровых методов их внедрение сталкивается с рядом сложностей. Основные ограничения связаны с высокой трудоемкостью подготовки качественных игровых сценариев, требующих от преподавателей не только предметных знаний, но и навыков гейм-дизайна. Серьёзной проблемой становится психологический барьер у взрослых студентов, которые могут воспринимать игру как «несерьёзный» формат, что снижает их вовлечённость. Организационные сложности проявляются в необходимости адаптировать игровые методы к жёстким учебным планам и стандартам оценки, сохраняя баланс между творческой свободой и дидактическими целями.

Когнитивные исследования показывают, что успешное применение игровых технологий требует продуманной системы регуляторных механизмов. Ключевым становится принцип минимальных, но чётких ограничений, которые структурируют игровой процесс без подавления мотивации. Такие рамки должны учитывать особенности взрослой аудитории, обеспечивать эмоциональную безопасность и сохранять связь с академическими результатами. Грамотно выстроенные ограничения не сковывают, а наоборот — усиливают образовательный потенциал игровых методов [7, 8].

Заключение. Проведённый анализ демонстрирует, что игровые технологии представляют собой перспективное направление модернизации образовательного процесса, эффективно сочетающее познавательную и мотивационную составляющие обучения. Как показывает практика, грамотное применение игровых методов позволяет преодолеть ключевые ограничения традиционного образования, обеспечивая не только усвоение знаний, но и развитие критического мышления, креативности и социальных компетенций. Особую ценность игровые технологии приобретают в условиях цифровой трансформации образования, отвечая запросам современного поколения студентов на интерактивность, визуализацию и практико-ориентированное обучение.

Однако успешная реализация игрового подхода требует соблюдения важных условий: методически обоснованного проектирования игровых сценариев, учёта возрастных и психологических особенностей обучающихся, а также разработки чётких критериев оценки эффективности. Как отмечают исследователи, будущее игровых технологий в образовании связано с поиском оптимального баланса между творческой свободой и дидактической структурой, что позволит максимально раскрыть их потенциал при сохранении академической строгости. Дальнейшее развитие данного направления предполагает углублённое изучение механизмов интеграции игровых методов в различные образовательные контексты с учётом специфики учебных дисциплин и уровней подготовки обучающихся.

Список литературы:

[1] Амирхажиев Н.У., Усманов Т.И. Игровые технологии как средство повышения мотивации студентов к изучению иностранных языков в вузе // Universum: Общественные науки. – 2024. – Т. 14, № 5-1. – С. 67-75. – URL: https://emreview.ru/index.php/emr/article/view/1605 (дата обращения: 12.04.2025).

[2] Ваганова О.И., Смирнова Ж.В., Мокрова А.А. Применение игровых технологий в обучении студентов // Инновационная экономика: перспективы развития и совершенствования. – 2019. – № 1 (35). – С. 16-21.

[3] Комова А.Д. Сущность игровой технологии // Теория и практика современной науки. – 2019. – № 5 (47). – С. 748-750.

[4] Петрова Н.В., Усикова О.В., Довгун К.А. Игровые технологии как способ повышения мотивации студентов к обучению // Сборник научных трудов Сибирского государственного университета геосистем и технологий. – Новосибирск, 2023.

[5] Рудинский И.Д., Бусель С.В. Игровые образовательные технологии и практики: предпосылки и особенности применения // Отечественная и зарубежная педагогика. – 2024. – № 1. – С. 39-61.

[6] Шапиева А.С., Магомедова П.К. Применение игровых технологий в процессе обучения // Евразийский Союз Ученых. – 2015. – № 10-4 (19). – С. 70-72.

[7] Шатилова А.А. Игровые технологии в обучении взрослых английскому языку: возможности и ограничения // Гаудеамус. – 2020. – № 2 (44). – С. 59-68.

[8] Тушевская И.А. Когнитивные императивы ограничений игровой деятельности в системе высшего образования // Вестник МГУКИ. – 2011. – № 4. – С. 180-186.

Spisok literatury:

[1] Amirhazhiev N.U., Usmanov T.I. Igrovye tekhnologii kak sredstvo povysheniya motivacii studentov k izucheniyu inostrannyh yazykov v vuze // Universum: Obshchestvennye nauki. – 2024. – T. 14, № 5-1. – S. 67-75. – URL: https://emreview.ru/index.php/emr/article/view/1605 (data obrashcheniya: 12.04.2025).

[2] Vaganova O.I., Smirnova Zh.V., Mokrova A.A. Primenenie igrovyh tekhnologij v obuchenii studentov // Innovacionnaya ekonomika: perspektivy razvitiya i sovershenstvovaniya. – 2019. – № 1 (35). – S. 16-21.

[3] Komova A.D. Sushchnost' igrovoj tekhnologii // Teoriya i praktika sovremennoj nauki. – 2019. – № 5 (47). – S. 748-750.

[4] Petrova N.V., Usikova O.V., Dovgun K.A. Igrovye tekhnologii kak sposob povysheniya motivacii studentov k obucheniyu // Sbornik nauchnyh trudov Sibirskogo gosudarstvennogo universiteta geosistem i tekhnologij. – Novosibirsk, 2023.

[5] Rudinskij I.D., Busel' S.V. Igrovye obrazovatel'nye tekhnologii i praktiki: predposylki i osobennosti primeneniya // Otechestvennaya i zarubezhnaya pedagogika. – 2024. – № 1. – S. 39-61.

[6] Shapieva A.S., Magomedova P.K. Primenenie igrovyh tekhnologij v processe obucheniya // Evrazijskij Soyuz Uchenyh. – 2015. – № 10-4 (19). – S. 70-72.

[7] Shatilova A.A. Igrovye tekhnologii v obuchenii vzroslyh anglijskomu yazyku: vozmozhnosti i ogranicheniya // Gaudeamus. – 2020. – № 2 (44). – S. 59-68.

[8] Tushevskaya I.A. Kognitivnye imperativy ogranichenij igrovoj deyatel'nosti v sisteme vysshego obrazovaniya // Vestnik MGUKI. – 2011. – № 4. – S. 180-186.

