

Мальцева Полина Николаевна

канд. экон. наук, доцент

ФГБОУ ВО «Северо-Восточный государственный университет»

г. Магадан, Магаданская область

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ СОВРЕМЕННОГО ВУЗА

Аннотация: в статье показаны сущность, роль и признаки игровых технологий в образовательном процессе вуза. Определены основные этапы реализации игровой технологии, рассмотрены виды и формы учебных игр, предложены современные игровые технологии для использования в учебном процессе.

Ключевые слова: игра, игровые технологии, ролевая игра, деловая игра, имитационная игра, операционная игра, квест, эдьютейнмент, квиз-игра.

На современном этапе важнейшим фактором развития общества являются поиск, разработка и применение социальных, экономических, экологических и информационных технологий. При этом технологии рассматриваются как целостная совокупность средств и методов, способов и процедур, позволяющих осуществлять процессы оперативного управления и регулирования более эффективным и результативным способом.

Особую роль технологии играют в рамках современного образовательного поля в высших учебных заведениях и трансформируются в педагогические. Применение эффективных учебных, педагогических технологий способствует быстрому усвоению и закреплению знаний, умений и навыков у обучающихся, что, в конечном итоге, обеспечивает формирование универсальных и профессиональных компетенций.

Педагогические технологии разнообразны по подходу к обучающемуся от лично-ориентированных, гуманистично-личностных до развивающих, проблемного, проектного обучения и методов развития нестандартного мышления (метод ТРИЗ) по характеру деятельности. С точки зрения организации образовательного

обучения существует модульное обучение, дифференцированное для групп различной подготовки, индивидуальные и коллективные формы обучения, здоровьесберегающие технологии. По используемым средствам и методам обучения педагогические технологии подразделяются на технологии с использованием ИКТ, технологии ситуационного анализа (кейс-технологии), педагогические мастерские, основанные на творческом обучении и, конечно, игровые технологии.

В Большом толковом словаре С. А. Кузнецова игра трактуется как занятие, обусловленное совокупностью определённых правил, приёмов и служащее для заполнения досуга, для развлечения и являющееся видом спорта [1].

К основным чертам игры можно отнести:

- свободная деятельность внутри игры;
- творческий характер;
- состязательностью и конкуренция;
- процессуальность игры;
- наличие правил, сценария игры и игровых ролей;
- моделирование условной ситуации
- изменение психоэмоционального состояния обучающихся.

Основные признаки игры:

- привязка к определённому месту и времени проведения;
- внутренний порядок и правила игры;
- повторяемость игры;
- масштабируемость игры;
- эмоциональная составляющая игры;
- накопление межличностного и коммуникационного опыта [3].

Игровые технологии – методы и средства обучения и воспитания в форме педагогических игр, направленные на развитие компетенций, повышение мотивации и усвоение знаний через активное погружение в процесс. Они объединяют сюжеты, роли и права, делая обучение добровольным, эмоциональным и результативным, приближая учебные задачи к реальной жизни [2].

Основной функцией применения игровых технологий следует отнести развлекательную функцию, которая предполагает обеспечение сочетания процессов обучения с развлечением (эдьютейнмента), превращение процесса получения знаний в увлекательную игру, направленную на формирование стойкого интереса к обучению.

Учебные игровые технологии также способствуют улучшению внутренних и межкультурных коммуникаций на основе усвоения социально-культурных ценностей (коммуникационная функция), позволяют провести диагностику и выявить отклонения от нормативного поведения (игровая диагностика), создают условия для самореализации и преодоления жизненных трудностей (игровая терапия), позволяют вносить корректировки в поведение и психоэмоциональное состояние обучающихся (игровая коррекция).

К основным игровым технологиям относят ролевые и деловые игры, в том числе проектные, моделирующие, имитационные и операционные, поисковые игры (квесты), игры-викторины (квизы), настольные игры профессиональной направленности.

Ролевые игры предполагают назначение и исполнение конкретной роли в рамках установленных игровых процедур для каждого обучающегося, которые могут проводиться в различных форматах от индивидуального разыгрывания ролей (например, разыгрывание роли директора, роли эксперта или предпринимателя), вживания в объект или явление (исполнение роли химического элемента, роли экономического кризиса), контекстных ролей («скептик», «энтузиаст» и т. п.) до командных, групповых форм (например, разыгрывание ролей на совещании, в новостной редакции, в архитектурном бюро, на пресс-конференции).

Деловые игры зачастую предполагают разработку проектов, имитируют или моделируют реальные профессиональные комплексные ситуации или отдельные операции и процессы, могут содержать в себе элементы сюжетной или ролевой игры.

Квесты могут проводиться как вне помещения, так и в помещении с тематическим оформлением в форме последовательного разгадывания загадок и решения задач или в форме живой, театральной игры по ролям.

Настольные игры профессиональной направленности также могут успешно применяться в учебной процессе. Наиболее известны настольные игры на экономическую тематику, например, логистическая настольная игра «КроссДок», настольная игра для будущих работников сферы туризма и гостеприимства «Vandrouki.Азия» и многие другие.

Все больший интерес вызывают квиз-игры в реальном исполнении или создание квиз-игр на специализированных ресурсах в Интернете, например, на сайте [muquiz.ru](https://www.muquiz.ru). Классические обучающие викторины можно проводить в форме телешоу (например, телешоу «Своя игра»), путем решения кроссвордов и филвордов, разгадывания ребусов, загадок и лингвистических головоломок (криптограмм, анаграмм, метаграмм, шарад, акrostихов).

Игра как педагогическая технология реализуется в три основных этапа. На первом подготовительном этапе необходимо разработать сценарий и правила игры, определить модератора, роли для каждого участника, подготовить вспомогательные электронные и/или печатные материалы.

Второй этап предполагает проведение самой игры. В начале игры модератору требуется провести инструктаж, разъяснить правила игры. В процессе игры особо важно осуществлять контроль за соблюдением правил и процедуры проведения игры. Данный этап не допускает вмешательства в процесс игры, если только он не предусмотрен сценарием.

На третьем этапе подводятся результаты и итоги игры, производится обмен мнениями, отмечаются ошибки, обобщаются полученные в ходе игры знания, новые приобретенные навыки и умения.

Развивающая игровая деятельность в учебном процессе вуза является средством формирования универсальных и профессиональных компетенций, способ-

ствует формирования системы социальных и межличностных отношений, создаёт условия усвоения общественных и этических норм поведения людей, формирует у обучающихся эстетическое восприятие окружающего мира.

Перспективными к расширенному использованию в образовательном процессе должны стать не только традиционные игровые технологии, но подвижные физические игры, компьютерные квесты и квиз-игры, игры-викторины. Особый интерес для внедрения представляют собой игровые технологии с использованием современных информационно-коммуникативных технологий, в том числе использование виртуальной и дополненной реальности, обучающих компьютерных игр и мобильных приложений, искусственного интеллекта и учебных игровых робототехнических систем.

Список литературы

1. Игра // Большой толковый словарь русского языка: рук. проекта, гл. ред. С. А. Кузнецов. – СПб.: Норинт, 2000. – 1536 с. // Справочно-правовой информационный портал «Грамота.ру». – URL: <https://gramota.ru/poisk?query=%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0&mode=all> (дата обращения: 25.02.2026).

2. Комова А.Д. Сущность игровой технологии / А.Д. Комова // Теория и практика современной науки. – №5 (47). – 2019. – С. 748–750. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/suschnost-igrovoy-tehnologii> (дата обращения: 25.02.2026 г.). EDN DFKFEO

3. Некрасова Н.О. Игровые технологии в воспитательной работе как средство формирования у обучающихся социальных и творческих компетенций / Н.О. Некрасова // Академическая наука – проблемы и достижения: материалы XXV междунар. науч.-практ. конф. (North Charleston, USA, 8–9 февраля 2021 г.). – Charleston, USA: Изд-во Lulu Press Inc., 2021. – С. 26–32. – URL: https://elibrary.ru/download/elibrary_45557438_81045510.pdf (дата обращения: 25.02.2026). EDN XVDQXA