

УДК 37

**СОВРЕМЕННЫЙ ОПЫТ РЕАЛИЗАЦИИ ИННОВАЦИОННЫХ
ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРАКТИКЕ СОВРЕМЕННОГО
ВОСПИТАНИЯ**

Колеватых Д. Е.

*студентка 2 курса, направление 44.04.01 Педагогическое образование
(Инновации в образовании), магистерская программа,
ФГБОУ ВО «Калужский государственный университет им. К. Э.
Циолковского»
Калуга, Россия¹*

Аннотация:

Статья посвящена анализу современного опыта применения инновационных игровых технологий в процессе воспитания старших школьников. Рассматриваются формы игровых технологий, такие как квесты, ролевые игры, фото-кроссы и настольные ролевые игры, их особенности и педагогический потенциал. Особое внимание уделено влиянию игровых методов на развитие мотивации, вовлеченности, пространственного мышления, коммуникативных навыков и критического мышления обучающихся. Подчеркивается эффективность интеграции технологий в образовательный процесс с целью повышения качества обучения и воспитания.

Ключевые слова: инновационные игровые технологии, квест, ролевая игра, фото-кросс, настольная ролевая игра, мотивация, вовлеченность, пространственное мышление, критическое мышление, старшие школьники.

¹ Научный руководитель: Савотина Н. А., доктор педагогических наук, профессор кафедры педагогики ФГБОУ ВО «Калужский государственный университет им. К. Э. Циолковского», Калуга, Россия

Scientific supervisor: Savotina N. A., Doctor of Pedagogical Sciences, Professor of the Department of Pedagogy, Kaluga State University named after K. E. Tsiolkovsky, Kaluga, Russia
Дневник науки | www.dnevniknauki.ru | СМІ ЭЛ № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327

***MODERN EXPERIENCE OF IMPLEMENTING INNOVATIVE GAME
TECHNOLOGIES IN THE PRACTICE OF MODERN EDUCATION***

Kolevatykh D. E.

2nd year student, direction 44.04.01 Pedagogical education (Innovations in education), master's program,

Kaluga State University named after K. E. Tsiolkovsky

Kaluga, Russia

Annotation:

The article is devoted to the analysis of modern experience in implementing innovative gaming technologies in the education of high school students. It examines various forms of gaming activities such as quests, role-playing games, photo-crosses, and tabletop role-playing games, highlighting their features and educational potential. Special attention is given to the impact of gaming methods on the development of motivation, engagement, spatial thinking, communication skills, and critical thinking among students. The effectiveness of integrating these technologies into the educational process to enhance learning and upbringing quality is emphasized.

Keywords: innovative gaming technologies, quest, role-playing game, photo-cross, tabletop role-playing game, motivation, engagement, spatial thinking, critical thinking, high school students.

Современная практика внедрения инновационных игровых технологий в воспитание старшеклассников показывает устойчивую тенденцию к активному использованию игровых методов для повышения мотивации, вовлеченности и эффективности обучения. Эти технологии применяются на всех уровнях образования — от дошкольного до профессионального и дополнительного.

Одной из наиболее востребованных форм является квест, который стимулирует познавательную активность обучающихся и вовлекает их в активное взаимодействие с окружающей средой. Квест представляет собой последовательное выполнение заданий и головоломок, требующих как интеллектуальных, так и физических навыков. Применение квестов позволяет гибко оценивать успехи участников и оперативно адаптировать процесс обучения. Разнообразие форматов — от классических «поисков предметов» до сюжетных игр с использованием реальных локаций и ролевых элементов — делает квест универсальным инструментом образовательной деятельности. В ролевых квестах обучающиеся примеряют на себя образы персонажей, что усиливает эмоциональную вовлеченность и делает процесс обучения более запоминающимся. Использование тематической атрибутики, вдохновленной историей или фантастикой, усиливает эффект погружения, особенно среди подростков, ценящих вызов и возможность проявить свои способности.[5]

Фото-кросс (или фото-квест) представляет собой синтез мультимедийных, спортивных и игровых элементов, активно вовлекая школьников через соревнование, исследование городской среды и использование современных технологий — мобильных приложений, GPS-навигации, QR-кодов. Эта форма игры не только развивает пространственное мышление и навыки ориентирования, но и помогает познавать окружающий мир в увлекательной и активной форме.

Ролевые игры, как традиционный, так и инновационный формат, получили широкое распространение в образовательной практике. Они позволяют моделировать исторические события, литературные сюжеты и социальные взаимодействия, формируя у участников эмпатию, критическое мышление и коммуникативные навыки. Настольные ролевые игры, особенно активно развивающиеся в последние годы, обладают особыми преимуществами: минимальная материальная база сочетается с широкими возможностями для воображения и творчества. В этих играх основное

Дневник науки | www.dnevniknauki.ru | СМН ЭЛ № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327

действие разворачивается в пространстве воображения, под руководством ведущего.

Настольные игры, такие как «История России в лицах» или «Эволюция», успешно интегрируются в учебный процесс, способствуя развитию исторического мышления, аналитических и стратегических навыков. Аналогично, адаптация игр вроде ALIAS для учебных целей на гуманитарных дисциплинах стимулирует развитие коммуникативных компетенций и критического восприятия информации.

Анализ зарубежных исследований [14,15,16] свидетельствует о возрастающем интересе к использованию видеоигр в образовательной среде: от разработки геймификационных платформ до создания специализированных игр для формирования навыков кибербезопасности и программирования. По мнению Гусева [4], игровая деятельность способствует не только мотивации обучающихся, но и расширяет их культурный кругозор, развивает эрудицию и критическое мышление, что подтверждает эффективность игр как образовательного инструмента.

Опыт практического применения показывает, что компьютерные игры становятся значимым ресурсом в освоении школьных дисциплин. Среди примеров — Minecraft: Education Edition, SimCityEDU, Teach with Portals, а также Assassin's Creed: Discovery Tours, способствующие развитию математических, физических, исторических и географических знаний.

Отдельное направление формируют serious games, ориентированные на практическое обучение, а также соревнования формата Capture the Flag (CTF), которые трансформируют процесс подготовки специалистов в области информационных технологий [4]. Массовые многопользовательские ролевые онлайн-игры (MMORPG) создают иммерсивные образовательные среды, способствующие развитию навыков межличностного взаимодействия и освоению гуманитарных дисциплин.

Современная педагогическая практика активно использует сценически-игровые формы, театрализацию, квесты и квизы, включая цифровые платформы Kahoot, Quizizz, LearningApps и Leamis [13], что отражает стремление педагогов интегрировать инновационные технологии в учебный процесс.

Современная практика внедрения инновационных игровых технологий в процессы воспитания и обучения отличается рядом характерных особенностей:

- наблюдается широкий диапазон применения игровых форм — от традиционных настольных и ролевых игр до высокотехнологичных цифровых симуляторов и виртуальных образовательных сред;

- игровые методы используются не только с целью развлечения, но и как эффективный инструмент для углубленного освоения учебных дисциплин и формирования ключевых компетенций;

- активно интегрируются цифровые технологии, включая мобильные приложения, виртуальную и дополненную реальность, а также специализированные образовательные платформы для создания интерактивных и иммерсивных сред обучения;

- игровые практики способствуют развитию критического мышления, коммуникативных компетенций, навыков командной работы и способности к решению проблемных ситуаций;

- использование адаптивных игровых платформ и симуляционных технологий позволяет учитывать индивидуальные особенности обучающихся, обеспечивая персонализированный подход к обучению;

- игровой формат делает образовательный процесс более динамичным, интересным и вовлекающим, что способствует повышению мотивации и активному участию обучающихся

Таким образом, современный опыт реализации инновационных игровых технологий в практике воспитания демонстрирует их большой потенциал в Дневник науки | www.dnevniknauki.ru | СМИ ЭЛ № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327

качестве эффективного инструмента для обучения и развития обучающихся. Использование игры в различных формах и контекстах позволяет сделать процесс обучения более интересным, мотивирующим и результативным, способствуя формированию полноценной личности, готовой к вызовам современного мира.

Библиографический список:

1. Вариативная модель и социально-педагогические технологии формирования ценностных ориентаций детей посредством программирования воспитания в образовательных организациях: [монография] / Коллектив авторов; ред. И. В. Метлик, О. А. Шестакова. – М.: ФГБНУ «ИИДСВ РАО», 2022. – 356 с.
2. Ганина Т. В. Ценности и ценностные ориентации современных школьников / Т. В. Ганина // Воспитание как стратегический национальный приоритет: Международный научно-образовательный форум, Екатеринбург, 15–16 апреля 2021 года. Часть 4. – Екатеринбург: Уральский государственный педагогический университет, 2021. – С. 51–55. – DOI 10.26170/Kvnp-2021-04-12. – EDN CRAURA.
3. Гельман В. Я. Использование игрового подхода в преподавании общепрофессиональных дисциплин // Проблемы современного образования. – 2020. – № 3 [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-igrovogo-podhoda-v-prepodavanii-obshcheprofessionalnyh-distsiplin> (дата обращения: 27.03.2025).
4. Гусев, И. Е. Инновационные формы игровых технологий в процессе изучения предметов ИКТ-цикла: геймификация / И. Е. Гусев // Проблемы теории и практики инновационного развития и интеграции современной науки и образования : сборник статей по итогам Международной междисциплинарной конференции, Москва, 20 февраля 2019 года / отв. ред. и сост. В. Г. Шевченко, М. В. Шевчук. –

- Москва: Московский государственный областной университет, 2019. – С. 71-75. – EDN ODNWIC.
5. Дрыгина, М. В. Экспериментальная апробация модели формирования межкультурной компетенции школьников средствами инновационных игровых технологий / М. В. Дрыгина // Устойчивое развитие образования: миссия трансформации. Ресурсы : Сборник материалов педагогического конгресса, Калининград, 18–22 апреля 2023 года. – Калининград: Издательство "Перо", 2023. – С. 82-87. – EDN EVHARZ.
6. Дунаевская, Э. Б. Особенности ценностных ориентации старших школьников общеобразовательных и коррекционных школ / Э. Б. Дунаевская // Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена. – 2007. – № 21(51). – С. 201-205. – EDN KNVEZL.
7. Жаркова М. А. Перспективы применения технологии ролевой игры в образовательном процессе // ВЭПС. – 2021. – № 1 [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/perspektivy-primeneniya-tehnologii-rolevoy-igry-v-obrazovatelnom-protsesse> (дата обращения: 27.03.2025).
8. Лобашев В. Д., Лобашев И. В. Возрастные аспекты игровых технологий // Наука и школа. – 2022. – № 2. – [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/vozzrastnye-aspekty-igrovyyh-tehnologiy>(дата (https://cyberleninka.ru/article/n/vozzrastnye-aspekty-igrovyyh-tehnologiy) обращения: 27.03.2025).
9. Прохорова Т. С. Игровые технологии в обучении // Теория и практика современной науки. – 2018. – № 1 (31). – [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/igrovye-tehnologii-v-obucheni> (дата обращения: 27.03.2025).
10. Рудинский И. Д., Бусель С. В. Игровые образовательные технологии и практики: предпосылки и особенности применения // Отечественная и

- зарубежная педагогика. – 2024. – № 1. – [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/igrovyie-obrazovatelnye-tehnologii-i-praktiki-predposylki-i-osobennosti-primeneniya> (дата обращения: 27.03.2025).
11. Селезнев В. Н., Овсяник О. А. Ценностные ориентации старших школьников // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Психологические науки. – 2017. – № 4. – С. 68–79. – DOI 10.18384/2310–7235-2017-4-68-79. – EDN YNEHBI.
12. Шапиева А. С., Магомедова П. К. Применение игровых технологий в процессе обучения // Евразийский Союз Ученых. – 2017. – № 10–4 (19). – [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/primenenie-igrovyh-tehnologiy-v-protsesse-obucheniya> (дата обращения: 27.03.2025).
13. Чертков, А. С. Образовательный компонент грибоедовских проектов в контексте инновационных игровых технологий / А. С. Чертков // Гуманитарные науки (г.Ялта). – 2023. – № 2(62). – С. 82-87. – EDN MFEULM.
14. Legaki N., Xi N., Hamari J., Karpouzis K., Assimakopoulos V. The effect of challenge-based gamification on learning: An experiment in the context of statistics education. International Journal of Human Computer Studies. 2020: 144.
15. Paiva J.C., Leal J.P, Queiros R. Fostering programming practice through games. Information (Switzerland). 2020; № 11 (11): 1 - 20.
16. Zinoveva, L.V., Zinovev S.A. Role-playing video games in the space of psychocorrection and psychotherapy. Smalta. 2017; № 4: 17 - 19.

Оригинальность 81%