4. Распоряжение Правительства РФ от 03.02.2010 № 134-р (ред. от 25.06.2025) «О Концепции федеральной системы подготовки граждан Российской Федерации к военной службе на период до 2036 года»

5. Приказ Министра обороны РФ и Министерства науки и высшего образования РФ от 13 февраля 2020 г. № 66/212 «Об установлении Порядка замещения должностей работников военного учебного центра при федеральной государственной образовательной организации высшего образования…»

6. Военная педагогика: учебник для военных вузов / под ред. О. Ю. Ефремова. СПб. : Лань. 2021. 480 с.

7. Современные образовательные технологии в военном образовании: монография / А. В. Петров, С. И. Сидоров. М. : Воениздат. 2022. 256 с.

8. Инновации в военном образовании: сборник научных статей / под ред. В.П. Иванова. М. : Изд. МГУ. 2023. 178 с.

9. Теория и практика военного образования: материалы международной конференции. М. : Изд. Военного университета. 2023. 312 с.

10. Психолого-педагогические основы военного образования: учебное пособие / К. Р. Михайлов. СПб. : Спецлит. 2022. 194 с.

УДК 355/359

И. А. Монич,
ГрГУ имени Я. Купалы, г. Гродно,
Monich_AN@grsu.by

ИГРОВЫЕ МЕТОДЫ В ОБУЧЕНИИ: ЭФФЕКТИВНОСТИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ИГР И СИМУЛЯЦИЙ

Аннотация. В статье рассматриваются современные игровые методы обучения – образовательные игры и симуляции. Анализируется их эффективность.

Ключевые слова: игровой подход, образовательные игры, образовательные симуляции, эффективность обучения, мотивация

Современное образовательное пространство стремительно развивается под воздействием цифровых технологий и изменений в потребностях учащихся. Молодежь, погруженная в мир компьютерных игр и интерактивных медиа, требует новых подходов к обучению, которые способны удержать внимание и формировать глубокое понимание учебного материала. Игровые методы обучения стали ответом на этот запрос: они предполагают использование игровых механик, элементов сюжета, системы наград и челленджей для стимулирования познавательной активности и креативного мышления. Согласно исследованию Миронович [1, с. 45], применение игровых приемов способствует увеличению времени, которое студенты посвящают дополнительному изучению материала,

© Монич И. А., 2025

на 20–30 % по сравнению с традиционными формами обучения. В то же время анализ Кирилловой [2, с. 60] выявил, что грамотное сочетание игровых и дидактических элементов позволяет достичь синергетического эффекта: студенты демонстрируют более высокие результаты по итоговым оценкам и проявляют большую самостоятельность в освоении новых тем.

Современные подходы к образовательным играм и симуляциям. Под образовательными играми понимают интерактивную активность, цель которой – обучение через игровые сценарии и правила. К таким играм относятся как цифровые приложения, так и настольные и деловые игры, специально разработанные для образовательных целей. Ключевыми компонентами успешных образовательных игр являются четко выстроенная игровая логика, адаптивность под уровень знаний участников и обратная связь, которая помогает контролировать прогресс [3, с. 120]. Симуляции представляют собой моделирование реальных процессов или профессиональных ситуаций, в которых обучаемый выступает в роли участника или руководителя сценария. Примеры симуляций включают тренажеры для авиационных курсов, деловые игры для экономических дисциплин и виртуальные лаборатории в научном образовании [4, с.25]. Симуляции дают ценную возможность отрабатывать практические навыки в безопасных условиях, повышая уверенность и снижая риски ошибок в реальной профессиональной деятельности. Комбинирование элементов геймификации с симуляциями позволяет внедрять игровые механики (лидерборды, достижения) и повышать мотивацию участников.

Анализ эффективности игровых методов. Эмпирические исследования подтверждают эффективность игровых методов. Метаанализ, проведенный по данным российских образовательных организаций, показал, что применение игровых упражнений и симуляций позволяет увеличить успеваемость студентов в среднем на 15–25 % [2, с. 72]. В частности, в преподавании иностранных языков игровые методы (ролевые игры, интерактивные задания) способствуют более высокому уровню разговорной речи и уверенному употреблению лексики [3, с. 134]. В математике цифровые игры с визуализацией абстрактных понятий улучшают пространственное мышление и уменьшают страх перед сложными формулами. Исследование «Инфоурока» [5, с. 15–20] показало, что школьники, участвовавшие в уроках с компьютерными симуляциями, проявляли большую активность и выполняли 40 % больше дополнительных заданий после урока по сравнению с контрольной группой. Аналогичные результаты были получены в среднем профессиональном образовании: использование бизнес-симуляций способствует развитию управленческих компетенций и командного взаимодействия [6, с. 10–15].

Проблемы и ограничения внедрения игровых методов

Несмотря на очевидные преимущества, применение игровых приемов в образовании сталкивается с рядом трудностей. Во-первых, разработка качественных образовательных игр требует значительных временных и финансовых ресурсов, а также сотрудничества педагогов, методистов и игровых дизайнеров [7, с. 11–13]. Во-вторых, отсутствие у преподавателей достаточной цифровой

грамотности и педагогического опыта в области геймификации может приводить к неверному выбору механик или несоответствию целей занятия и игровых активностей [8, с. 17–19]. Кроме того, чрезмерная увлеченность игровыми элементами без четкой учебной задачи способна отвлечь учащихся от основных образовательных результатов и снизить общую мотивацию в долгосрочной перспективе.

Игровые методы обучения, включая образовательные игры и симуляции, демонстрируют высокую эффективность в современных образовательных системах. Они способствуют повышению мотивации, вовлеченности, качества усвоения материала и развитию ключевых компетенций. Российские исследования подтверждают рост успеваемости и активности студентов при внедрении игровых элементов в учебный процесс. Внедрение таких методов требует тщательного дизайна, учета возрастных особенностей и учебных целей. Дальнейшие исследования могут быть направлены на разработку адаптивных алгоритмов генерации игровых задач и анализ долгосрочных эффектов геймификации в профессиональном образовании.

Список использованных источников и литературы

1. *Миронович А. Л.* Игровые методы обучения и их применение на уроках // Вестник Уральского государственного педагогического университета. 2020. № 2.

2. *Кириллова К. В.* Игровые методы обучения и их применение на уроках // Вестник Уральского государственного педагогического университета. 2024. № 3.

3. *Голубовский В. В.* Развитие идей научной школы С. Я. Батышева: сб. науч. трудов. Минск : РИПО. 2025. С. 120.

4. Симуляция и геймификация в современном образовательном пространстве в системе преподавания РКИ // Вестник науки. 2023. № 1. С. 25.

5. Метод компьютерных симуляций как интерактивная форма обучения // Инфоурок. 2024. № 4. С. 15–20.

6. Эффективность использования игровых методов обучения в системе среднего профессионального образования // ИнформИО. 2024. № 6. С. 10–15.

7. *Иванов П. С., Петрова Е. А.* Проблемы разработки образовательных игр // Вестник инноваций в образовании. 2023. № 4. С. 11–13.

8. *Смирнов В. В.* Цифровая грамотность педагогов: состояние и перспективы // Педагогический журнал. 2024. Т. 12, № 1. С. 17–19.

Об авторе

Монич Иван Андреевич – курсант военного факультета в УО «Гродненский государственный университет имени Янки Купалы»