

Мир науки. Педагогика и психология / World of Science. Pedagogy and psychology <https://mir-nauki.com>

2026, Том 14, № 3 / 2026, Vol. 14, Iss. 3 <https://mir-nauki.com/issue-3-2026.html>

URL статьи: <https://mir-nauki.com/PDF/65PDMN326.pdf>

DOI: 10.15862/65PDMN326 (<https://doi.org/10.15862/65PDMN326>)

5.8.7. Методология и технология профессионального образования (педагогические науки)

Ссылка для цитирования этой статьи:

Сичкарь, Т. В. Игровые образовательные продукты для разных уровней образования: опыт проектирования и методический потенциал / Т. В. Сичкарь, Н. К. Алимова, А. В. Шерстяных // Мир науки. Педагогика и психология. — 2026. — Т. 14. — № 3. — URL: <https://mir-nauki.com/PDF/65PDMN326.pdf>. DOI: 10.15862/65PDMN326.

For citation:

Sichkar T.V., Alimova N.K., Sherstyanykh A.V. Educational gaming products for different levels of education: design experience and methodological potential. *World of Science. Pedagogy and psychology*. 2026;14(3): 65PDMN326. Available at: <https://mir-nauki.com/PDF/65PDMN326.pdf>. DOI: 10.15862/65PDMN326. (In Russ., abstract in Eng.).

Сичкарь Татьяна Валентиновна

АНО ВО «Университет мировых цивилизаций имени В. В. Жириновского», Москва, Россия
Декан факультета «Дизайна и цивилизационных коммуникаций»
Кандидат технических наук, доцент
E-mail: ditaval@mail.ru

Алимова Наталья Константиновна

ООО «Издательство «Мир науки», Москва, Россия
Генеральный директор
АНО ВО «Университет мировых цивилизаций», Москва, Россия
Доцент кафедры «Цивилизационного дизайн»
Кандидат экономических наук
E-mail: alimova@mir-nauki.com

Шерстяных Арина Владимировна

АНО ВО «Университет мировых цивилизаций имени В. В. Жириновского», Москва, Россия
E-mail: arina_shers@mail.com

Игровые образовательные продукты для разных уровней образования: опыт проектирования и методический потенциал

Аннотация. В статье анализируется методический потенциал игровых образовательных продуктов, спроектированных студентами АНО ВО «Университет мировых цивилизаций имени В. В. Жириновского» в рамках учебно-деловой игры 2025–26 учебного года по разработке предложений для Стратегии развития системы образования РФ до 2036 года. Цель исследования — характеристика и сопоставительный анализ дидактических возможностей игр, адаптированных для дошкольного, начального, основного, среднего общего и педагогического уровней образования.

Теоретической базой послужили концепции социализации, полимодального восприятия информации и геймификации образовательной среды. Авторы доказывают, что эффективность игрового обучения определяется не внешней привлекательностью формы, а степенью ее интеграции в педагогическую задачу и соответствием возрастным особенностям обучающихся. На дошкольном уровне рассматриваются иллюстрированные пособия («Животные и птицы Москвы и Подмосковья»), формирующие первичные экологические представления через

наглядно-образный формат. Для начальной школы предложены карточная игра «Познай мир», реализующая концепцию адаптивного обучения и формулу ПОПС (Позиция — Обоснование — Подтверждение — Следствие) для развития критического мышления, а также интерактивное рор-уп пособие «Этнография России», сочетающее книжный формат с объемными элементами для освоения культурного многообразия народов страны.

Для старшеклассников проанализированы квест-игра «Код Академического района», переводящая изучение локальной истории в формат самостоятельного исследовательского поиска на местности, и историко-политическая настольная стратегия «Лихолетье». Последняя моделирует период феодальной раздробленности Руси, используя механики лестничного права и клятвопреступничества для демонстрации причинно-следственных связей исторических процессов и формирования навыков стратегического анализа. Особое внимание уделено продуктам для подготовки будущих педагогов: психологическая игра по мотивам романа М. А. Булгакова «Мастер и Маргарита» рассматривается как инструмент перевода сложного литературного текста в формат командной герменевтической работы, развивающей навыки аргументации и интерпретации у студентов гуманитарных направлений.

Сделан вывод о том, что игровые продукты являются значимым элементом современного дидактического инструментария, способствующим вариативности образовательного процесса, развитию коммуникативных навыков и формированию гражданской идентичности. Однако их результативность напрямую зависит от качества педагогического дизайна и отказа от подмены содержания внешними стимулами. Перспективность направления связана с необходимостью разработки критериев оценки подобных разработок и их апробации в реальной образовательной практике.

Ключевые слова: игровые образовательные продукты; геймификация; методика преподавания; уровни образования; проектный подход; гражданская идентичность; краеведение; историческое моделирование; подготовка педагогических кадров; адаптация художественного текста

Введение

Ежегодно в «Университете мировых цивилизаций имени В. В. Жириновского» (АНО ВО «УМЦ») проводится учебно-деловая игра, направленная на имитацию реальной управленческой работы, развитии навыков командной деятельности и публичных защит разработанных проектов с участием внешних экспертов.

В 2025–26 учебном году темой игры стала разработка предложений органов муниципального, регионального и федерального уровней управления Российской Федерации в Стратегию развития системы образования Российской Федерации до 2036 года с перспективой до 2040 года. Студентами 2 курса Факультета «Дизайна и цивилизационных коммуникаций» УМЦ имени В. В. Жириновского были разработаны проекты игровых образовательных продуктов для разных уровней образования Академического района города Москва.

В условиях обновления образовательных практик возрастает интерес к игровым формам организации обучения, позволяющим сочетать познавательную активность, эмоциональную вовлеченность и практическое освоение содержания. Для современной системы образования значимы такие качества обучающегося, как самостоятельность, коммуникативность, способность к интерпретации информации, критическому осмыслению материала и взаимодействию в коллективе. В связи с этим игровые образовательные продукты представляют методический интерес как средства, адаптируемые к различным возрастным группам и уровням образования. Их использование позволяет варьировать способы предъявления учебного материала, усиливать мотивационный компонент и создавать условия для более активного включения обучающихся в образовательный процесс [1; 4].

Теоретические основания применения игровых форм обучения связаны с исследованиями социализации, особенностей восприятия, полимодального усвоения информации и геймификации образовательной среды [1; 2]. В педагогической литературе подчеркивается, что игра может выполнять не только развлекательную, но и познавательную, коммуникативную и развивающую функции, а ее образовательный потенциал определяется качеством методического проектирования. На разных уровнях образования игровые продукты решают неодинаковые задачи: в дошкольном возрасте они способствуют формированию первичных представлений об окружающем мире, в начальной школе — закреплению учебных действий и развитию познавательного интереса, в основной и старшей школе — углублению предметного содержания и формированию аналитических навыков, в профессиональной педагогической подготовке — освоению методических инструментов будущей деятельности.

В современной системе образования устойчиво возрастает интерес к игровым формам организации обучения и к разработке игровых образовательных продуктов, адаптированных к разным возрастным группам и уровням подготовки обучающихся. Это связано с необходимостью повышения познавательной вовлеченности, развития самостоятельности, поддержки мотивации и поиска таких дидактических решений, которые сочетали бы освоение содержания с активным действием, выбором, взаимодействием и рефлексией.

В научной литературе игровые формы рассматриваются не как внешнее дополнение к учебному процессу, а как значимый инструмент педагогической организации, способный усиливать учебную активность и обеспечивать вариативность способов работы с материалом [1–4].

Исследования показывают, что игровые методы применимы в различных предметных и институциональных контекстах. Так, в работах, посвященных обучению детей с использованием игровых приложений, подчеркивается роль цифровой интерактивности, наглядности и гибкости образовательного контента, позволяющих сделать учебный процесс более доступным и привлекательным для ребенка [1].

В исследованиях по начальному образованию отмечается, что игровые формы способствуют формированию предметных представлений и прикладных навыков, в том числе экономической грамотности и краеведческих знаний, если они встроены в систему учебных задач и учитывают возрастные особенности младших школьников [5–7].

Применительно к дошкольному уровню акцент делается на значении геймификации как средства повышения вовлеченности и организации познавательной активности в формах, соответствующих раннему возрасту [8].

Значительный массив публикаций связан с анализом игровых форм в школьном и вузовском обучении. Отмечается, что игровые методы могут эффективно использоваться как в преподавании гуманитарных дисциплин, так и в предметных областях, требующих прикладного моделирования, тренировки поведения в ситуации выбора и коллективного обсуждения решений. Это показано, в частности, на материале преподавания основ безопасности жизнедеятельности, где игровые формы рассматриваются как способ перевода теоретических сведений в практико-ориентированную деятельность [4].

Аналогичный вывод представлен в исследованиях по обучению иностранным языкам: включение игровых механизмов способствует активизации речевой практики, снижению коммуникативных барьеров и повышению учебной мотивации [9]. В работах, посвященных гуманитарному образованию студентов, подчеркивается, что игровые методы создают условия для большей включенности обучающихся, активизируют обсуждение, аргументацию и самостоятельную интерпретацию материала [3].

Отдельное направление исследований связано с использованием игровых форм в профессиональном и высшем образовании. В литературе показано, что игровые методы могут выполнять функцию активизации учебной деятельности студентов, в том числе в экономическом образовании, где они позволяют моделировать ситуации выбора, взаимодействия и принятия решений.¹

Аналогичные эффекты отмечаются в публикациях о применении игровых форм в музыкальном вузе, где игра рассматривается как способ организации профессионально ориентированной активности и развития творческого участия обучающихся [2] Современные исследования дополняют эти подходы анализом настольных игр и других игровых продуктов в вузовском обучении, подчеркивая их значение как инструмента геймификации и как средства повышения включенности студентов в учебный процесс [10].

В последние годы заметно усилился интерес к геймификации как более широкому педагогическому подходу, связанному с использованием отдельных игровых механизмов в неигровой образовательной среде. Авторы современных работ акцентируют внимание на том, что геймификация включает не только соревновательные элементы или систему поощрений, но и более сложное проектирование учебной активности через сюжет, прогресс, уровни сложности, обратную связь и понятную обучающемуся траекторию продвижения [11–14].

В исследованиях отмечается, что такие механизмы могут применяться как в школьном, так и в высшем образовании, однако их результативность определяется не самим фактом включения игровых элементов, а степенью их соответствия содержанию обучения, возрасту обучающихся и поставленным образовательным задачам [12–15].

Существенное место в современной литературе занимает анализ конкретных игровых образовательных продуктов, прежде всего настольных игр, квестов и цифровых решений, ориентированных на развитие отдельных предметных, метапредметных и личностных результатов. Так, настольные игры рассматриваются как средство экологического просвещения, формирования краеведческих представлений, развития креативного мышления и гражданской идентичности [14–16].

Исследователи показывают, что такие продукты обладают потенциалом не только для передачи учебного содержания, но и для организации совместного действия, обсуждения, принятия решений и соотнесения знаний с социальным и культурным опытом обучающихся [12–16]. Это особенно важно в контексте разработки игровых образовательных продуктов, ориентированных на разные уровни образования и различающихся по формату, содержанию и целевым педагогическим задачам.

Вместе с тем анализ литературы показывает, что большинство исследований сосредоточено либо на отдельных игровых технологиях, либо на их применении в конкретной предметной области или на одном уровне образования. В меньшей степени представлены работы, в которых игровые образовательные продукты рассматриваются в сопоставительном ключе — как совокупность проектных решений, адаптированных к различным возрастным группам и образовательным уровням. Недостаточно разработан и вопрос о методическом потенциале таких продуктов как для непосредственного обучения детей и подростков, так и для подготовки будущих педагогов, которым необходимо не только использовать игровые формы, но и понимать принципы их конструирования, дидактические возможности и ограничения.

¹ Каримова, Г. М. Организация игровой формы обучения как средство активизации экономического образования студентов в вузе (на примере экономических факультетов): специальность 13.00.01 «Общая педагогика, история педагогики и образования»: автореферат диссертации на соискание ученой степени кандидата педагогических наук / Каримова Гулбарг Мирзоевна. — Курган-Тюбе, 2010. — 22 с. — EDN ZOCSTL.

В связи с этим *цель статьи* заключается в характеристике игровых образовательных продуктов, предназначенных для разных уровней образования, и в выявлении их методического потенциала. В статье рассматриваются игровые и интерактивные разработки, ориентированные на дошкольное, начальное, основное, среднее общее и педагогическое образование. Анализ проводится с учетом формата продукта, целевой аудитории, содержательной направленности и предполагаемых педагогических возможностей применения.

Материалом исследования выступают игровые и интерактивные продукты, предназначенные для дошкольного, начального, среднего и высшего уровней образования.

Теоретические основания использования игровых образовательных продуктов

Игровые формы обучения в современной образовательной практике

В современной образовательной практике игровые формы обучения рассматриваются как один из способов повышения познавательной вовлеченности обучающихся и активизации их самостоятельной работы. Их значение возрастает в условиях обновления содержания образования, расширения требований к метапредметным результатам и поиска таких педагогических решений, которые позволяли бы сочетать усвоение знаний с развитием коммуникативных, аналитических и рефлексивных умений. Игровой формат позволяет перевести учебное действие из режима пассивного восприятия в режим участия, выбора, взаимодействия и решения задач, что особенно важно при работе с детьми и подростками, а также в профессиональной подготовке будущих педагогов [1; 3].

Педагогический потенциал игры определяется не внешней привлекательностью формы, а ее функцией в структуре обучения. Игра может использоваться как средство первичного знакомства с материалом, его закрепления, моделирования ситуации, организации обсуждения или отработки навыков.

На разных уровнях образования игровые продукты решают различные задачи: в дошкольном возрасте они способствуют формированию базовых представлений об окружающем мире, в начальной школе — поддерживают развитие познавательного интереса и освоение универсальных учебных действий, в основной и старшей школе — создают условия для интерпретации сложного содержания и анализа связей между явлениями, а в педагогическом образовании — позволяют осваивать приемы проектирования учебной среды и активные методы обучения.

Вместе с тем включение игровых элементов в образовательный процесс требует методической обоснованности. Игра не должна подменять содержание обучения или сводиться к механике внешнего стимулирования. Ее эффективность связана с тем, насколько последовательно игровой формат встроен в педагогическую задачу, соотнесен с возрастными особенностями обучающихся и обеспечивает переход от интереса к осмысленному учебному действию [3].

Психолого-педагогические основы применения игровых форм

Психолого-педагогические основания использования игровых образовательных продуктов связаны с представлениями о социализации, особенностях детского развития, механизмах восприятия и роли деятельности в усвоении социального и учебного опыта. В исследованиях социализации подчеркивается, что развитие личности происходит в процессе включения в систему социальных отношений, освоения норм взаимодействия и формирования индивидуального опыта [1]. В этом контексте игра имеет особое значение, поскольку создает условное, но содержательно насыщенное пространство действия, в котором обучающийся может осваивать модели поведения, пробовать различные стратегии и соотносить собственную позицию с позицией другого.

Для образовательной практики важно, что игровые формы позволяют учитывать не только конечный результат обучения, но и сам способ включения ребенка в деятельность. Значимыми становятся мотивация, характер взаимодействия, степень самостоятельности и возможность безопасной пробы действия. В этом состоит одно из преимуществ игровых продуктов: они задают структуру активности, при которой усвоение материала сопровождается развитием инициативности, рефлексии и коммуникативных навыков.

Существенную роль играет и специфика восприятия учебной информации. В психолого-педагогической литературе восприятие рассматривается как целостный процесс, включающий внимание, память, мышление и эмоциональное отношение к воспринимаемому материалу. В связи с этим образовательные продукты, сочетающие визуальные, текстовые, предметные и интерактивные элементы, могут создавать более благоприятные условия для понимания и запоминания содержания. Полимодальная организация материала особенно значима в дошкольном и младшем школьном возрасте, когда познание в большей степени опирается на наглядность, действие и эмоциональную включенность.

Таким образом, использование игровых образовательных продуктов опирается на комплекс психолого-педагогических предпосылок: деятельностный характер усвоения, возрастные особенности восприятия, значимость мотивации и роль социального взаимодействия в обучении. Это позволяет рассматривать игровые формы не как вспомогательное дополнение к обучению, а как самостоятельный инструмент педагогической организации образовательного процесса.

Геймификация как инструмент педагогического проектирования

Одним из направлений развития игровых форм обучения выступает *геймификация*, понимаемая как использование отдельных игровых механизмов в неигровой образовательной среде.

В педагогическом контексте ее применение связано с проектированием таких условий, при которых учебная деятельность приобретает признаки последовательного продвижения, обратной связи, достижения промежуточных результатов и включенности в общую логику действия [3].

К числу наиболее распространенных элементов геймификации относятся сюжетная организация материала, система уровней и прогресса, задания с различающейся степенью сложности, символическое поощрение, соревновательные и кооперативные механики, а также регулярная обратная связь.

Методическая ценность геймификации определяется тем, что она позволяет структурировать образовательный процесс и сделать его более прозрачным для обучающегося. Видимый результат, возможность выбора, последовательность задач и включение в понятный сценарий учебного действия могут усиливать внутреннюю вовлеченность и поддерживать устойчивость внимания. Однако сама по себе игровая механика не гарантирует образовательного эффекта. Если акцент смещается исключительно на внешнее поощрение, существует риск формального прохождения заданий без содержательного освоения материала.

Поэтому геймификацию целесообразно рассматривать как инструмент педагогического проектирования, а не как универсальное средство повышения интереса. Ее результативность зависит от того, насколько игровые элементы подчинены образовательной цели, встроены в логику содержания и соотносятся с возрастом обучающихся. В этом случае игровые механизмы становятся способом организации учебной активности, а не внешней оболочкой, формально сопровождающей процесс обучения.

Игровые образовательные продукты для разных уровней образования

Продукты для дошкольного и начального образования

Игровые образовательные продукты, ориентированные на дошкольный и младший школьный возраст, разрабатываются с учетом высокой значимости наглядности, предметного действия, эмоциональной вовлеченности и опоры на совместную деятельность ребенка и взрослого.

На этих уровнях образования особую роль играют визуальные, тактильные и карточные форматы, позволяющие сделать освоение содержания более доступным и деятельностно организованным. Рассматриваемые разработки демонстрируют различные варианты такого подхода: от иллюстрированных пособий до интерактивных и игровых материалов, направленных на познание окружающего мира, закрепление учебных действий и формирование первичных культурных представлений.

Серия иллюстрированных пособий «Животные и птицы Москвы и Подмосковья» (рис. 1) ориентирована на детей раннего и дошкольного возраста и направлена на формирование первичных экологических представлений. Методическая ценность данного продукта связана с использованием наглядно-образного формата, соответствующего возрастным особенностям восприятия ребенка.

Через визуально организованный материал ребенок знакомится с представителями региональной фауны, учится выделять характерные признаки животных и птиц и соотносить изображение с объектами реальной природной среды. Значимым элементом пособия является его диалогическая направленность: текстовое сопровождение и задания стимулируют совместное обсуждение, сравнение и наблюдение, что делает продукт применимым не только в семейном чтении, но и в практике дошкольного образования.



Рисунок 1. Визуализация серии иллюстрированных пособий «Животные и птицы Москвы и Подмосковья» (разработано студентами группы Д/БО24 АНО ВО «УМЦ имени В. В. Жириновского»)

Карточная познавательная игра «Познай мир» (рис. 2) адресована младшим школьникам и может рассматриваться как игровой инструмент закрепления знаний и организации вариативной учебной деятельности. Образовательный материал в ней распределен по карточкам-заданиям, что позволяет сочетать индивидуальную и парную работу, варьировать сложность и обеспечивать выбор со стороны обучающегося. Такой формат способствует поддержанию интереса и создает условия для более активного включения ребенка в учебный процесс. Методически значимым является то, что карточная игра может использоваться не

только для контроля усвоения, но и для развития навыков аргументации, самостоятельного поиска решения и поэтапного выполнения учебной задачи. В условиях начального образования это особенно важно для формирования универсальных учебных действий и постепенного перехода от внешней регуляции к более самостоятельной организации работы.

В основу легла концепция адаптивного обучения. Эффективность усвоения материала напрямую коррелирует с уровнем субъектности ученика: чем больше у ребенка возможностей для самостоятельного выбора темпа и сложности задания, тем выше его познавательный интерес. Также подчеркивается роль интерактивных методов как катализатора формирования универсальных учебных действий (УУД).

Особую научную ценность представляет внедрение формулы *ПОПС* (*Позиция — Обоснование — Подтверждение — Следствие*) для верификации предлагаемых методик. Этот аналитический инструмент позволяет доказать, что внедрение игровых механик в начальной школе не является самоцелью («игра ради игры»), а выступает фундаментом для развития критического мышления и навыков аргументации у младших школьников. Игра представлена как гибридная образовательная среда, сочетающая физический (карточный) и потенциально цифровой форматы. Обучающий контент структурирован по учебным предметам и представлен в виде наборов карточек. Каждая карточка содержит конкретное учебное задание, интегрированное в игровой контекст. Для удержания внимания и создания эмоциональной привязки введены персонажи-символы, выполняющие роль наставников, сопровождающих ребенка в процессе выполнения заданий. Учащиеся могут работать индивидуально или в парах, выбирая карточки из общего пула. Механика «сбора выполненных заданий» (коллекционирование успехов) создает ситуацию достижения, что критически важно для формирования адекватной самооценки в возрасте 7–10 лет. Важно отметить, что система позволяет педагогу гибко настраивать сложность контента под конкретного ребенка. Таким образом, стандартный урок превращается в пространство индивидуальных образовательных маршрутов.



Рисунок 2. Визуализация карточной познавательной игры «Познай мир»
(разработано студентами группы Д/БО24 АНО ВО «УМЦ имени В. В. Жириновского»)

Интерактивное пособие «Этнография России» (рис. 3, 4) ориентировано на младший школьный возраст и направлено на знакомство детей с культурным многообразием народов России. Его особенность заключается в сочетании книжного формата с объемными и подвижными элементами (техника pop-up), которые переводят восприятие материала из пассивного чтения в активное взаимодействие с содержанием. Такая форма организации способствует удержанию внимания и облегчает освоение сложного культурологического материала за счет наглядности, маршрутной логики и включения игровых заданий.



Рисунок 3. Визуализация интерактивного пособия «Этнография России»
(разработано студентами группы Д/БО24 АНО ВО «УМЦ имени В. В. Жириновского»)

Методический потенциал пособия состоит в том, что оно позволяет соединить предметные знания с формированием уважительного отношения к культурному разнообразию страны. Для начальной школы это особенно значимо, поскольку именно на данном этапе закладываются основы гражданской идентичности и первичные представления о культурной общности и различии. Навигация пособия выстроена как маршрут следования состава поезда. Первая страница представляет собой карту всех «остановок» (глав), а последующие развороты оформлены в виде вагонов, каждый из которых посвящен конкретному культурному региону.



Рисунок 4. Визуализация интерактивного пособия «Этнография России»
(разработано студентами группы Д/БО24 АНО ВО «УМЦ имени В. В. Жириновского»)

Для эмоционального вовлечения введен персонаж — медвежонок-машинист Миша, выполняющий функцию наставника, дающего подсказки и факты. Это снижает когнитивную нагрузку и делает процесс обучения личностно значимым для представителей целевой аудитории. Интерактивность обеспечивается не только объемом, но и «скрытыми» элементами: за клапанами, в «секретных» кармашках и за движущимися деталями спрятаны кроссворды, загадки и малоизвестные факты о традициях, жилищах и промыслах народов РФ. Дизайн-проектирование велось с опорой на принципы научности: орнаменты, элементы национальных костюмов и архитектурные формы (чумы, юрты, храмы) переданы с высокой степенью этнографической точности, что исключает формирование ложных стереотипов.

Рассмотренные продукты показывают, что для дошкольного и начального образования наибольшую результативность имеют игровые форматы, сочетающие наглядность, доступность, предметное действие и эмоциональную включенность. Их общая методическая особенность состоит в том, что они не только передают содержание, но и организуют способ его освоения через наблюдение, сравнение, обсуждение, выбор и взаимодействие. Это делает такие продукты значимым инструментом как для непосредственной работы с детьми, так и для методической подготовки будущих педагогов.

Продукты для основного и среднего общего образования

Для основного и среднего общего образования на первый план выходят такие игровые образовательные продукты, которые позволяют работать с более сложным содержанием, развивать навыки анализа, интерпретации, аргументации и командного взаимодействия. Если на более ранних уровнях образования доминируют наглядность и предметное действие, то в подростковом и старшем школьном возрасте возрастает значение сюжетной сложности, проблемных ситуаций, исследовательских заданий и моделирования выбора.

В этой связи квесты, настольные стратегии и цифровые интерактивные решения могут рассматриваться как эффективные форматы организации учебной деятельности, в которых освоение материала происходит через решение задач, взаимодействие с контекстом и обсуждение возможных действий.

Квест-игра «Код Академического района» (рис. 5) ориентирована на старшеклассников и строится на включении локального историко-культурного материала в образовательный маршрут по городской среде. Методическая значимость данного продукта определяется тем, что он переводит изучение краеведческого содержания из формата сообщения готовой информации в формат самостоятельного поиска, наблюдения и интерпретации.

Участники работают с архитектурными объектами, биографиями ученых, историческими фактами и пространственными ориентирами, что способствует формированию более целостного представления о городской истории как о культурном тексте.

В дидактическом отношении такой продукт важен тем, что соединяет учебную задачу с исследовательским действием и делает образовательное взаимодействие пространственно организованным. Квестовый формат может использоваться как во внеурочной деятельности, так и в рамках предметов, связанных с историей, обществознанием, краеведением и культурологией.

Проект базируется на мультисенсорном подходе к изучению локальной истории, где город рассматривается не как статичный набор зданий, а как живой текст, требующий дешифровки и локационного перемещения, тем самым расширяя границы традиционного урока и перенося образовательный процесс в городское пространство.

Теоретический фундамент игры строится на принципах краеведческой грамотности и профессионального самоопределения. Целью игры является формирование целостного представления о культурной и научной значимости Академического района Москвы — уникального кластера, где сосредоточена история Российской академии наук.

Практическая механика квеста предполагает решение исследовательских задач, связанных с архитектурой, биографиями ученых и историческими вехами района. Игровой формат активизирует интерес к научно-исследовательской деятельности, превращая сухие исторические справки в цепочку интеллектуальных открытий. Для педагогов этот проект выступает готовым методическим кейсом по интеграции теории и практики во внеурочную деятельность обучающихся.



Рисунок 5. Визуализация квест-игры «Код Академического района»
(разработано студентами группы Д/БО24 АНО ВО «УМЦ имени В. В. Жириновского»)

Историко-политическая настольная стратегия «Лихолетье» (рис. 6) ориентирована на обучающихся, способных к восприятию сложных причинно-следственных связей и многокомпонентных сценариев. Ее методический потенциал связан с возможностью моделирования исторического выбора и демонстрации того, что политические процессы зависят от сочетания ресурсов, интересов, союзов, конфликтов.

Настольная игра «Лихолетье» посвящена драматическим страницам российской истории — периоду княжеских междоусобиц и борьбы за престолонаследие. Авторы проекта предложили глубокую интеграцию исторического контента в механику Grand Strategy, где игроки берут на себя управление крупнейшими центрами Руси: Владимиро-Суздальским, Галицко-Волынским княжествами или Новгородской землей. Научная база проекта опирается на метод исторической эмпатии и системный подход.

В отличие от линейного повествования учебника, игра позволяет студентам и школьникам оказаться внутри «точки бифуркации» истории, принимая решения, от которых зависит судьба государства.

С точки зрения педагогической психологии, «Лихолетье» работает с концепцией ответственного выбора. Игровые механики (лествичное право, клятвы, предательства) заставляют участников анализировать причинно-следственные связи и понимать, что за

каждым политическим решением стоят экономические ресурсы и социальное одобрение («Вера народа»). Это формирует у будущих педагогов навыки многофакторного анализа и умение объяснять сложные исторические процессы через логику интересов различных сословий.

Проект выделяется высокой степенью детализации и продуманным балансом между конфликтным взаимодействием и созидательным развитием. Механика «Лестничного права» — ключевой инновационный элемент, отражающий уникальный исторический порядок наследования. Колода «Очередь на престол» создает динамическую иерархию, где статус «Кандидата № 1» дает огромные бонусы, но одновременно делает игрока главной мишенью для оппонентов. Это идеально моделирует политическую нестабильность эпохи.



Рисунок 6. Визуализация историко-политической настольной стратегии «Лихолетье» (разработано студентами группы Д/БО24 АНО ВО «УМЦ имени В. В. Жириновского»)

Механика «Клятва на кресте» позволяет заключать союзы, однако введение жетона «Клятвопреступник» за вероломство добавляет игре глубокий психологический подтекст. Предательство дает сиюминутную выгоду, но влечет за собой долгосрочные репутационные и экономические потери (удвоение стоимости переговоров), что транслирует важный морально-этический урок. Система индивидуальных планшетов с треками «Военная мощь», «Экономика» и «Вера» требует от игрока соблюдения баланса. Невозможно победить, развивая только армию; без сильной экономики и поддержки народа («Вера») государство обречено на коллапс. Появление кочевников (половцев) в конце раунда вносит элемент кооперации. Игроки встают перед дилеммой: продолжать внутреннюю борьбу или объединиться перед лицом внешней опасности. Это прямое отражение исторического урока о пагубности раздробленности.

Игра, как эффективный инструмент для работы со старшеклассниками и студентами, позволяет визуализировать и «прожить» один из самых сложных периодов родины. Для будущего учителя истории разработка «Лихолетье» является эталонным примером того, как настольная игра может стать полноценным образовательным модулем, развивая не только знание дат и событий, но и стратегическое мышление, навыки ведения переговоров и понимание основ государственного управления.

Продукты для подготовки студентов педагогических направлений

В системе подготовки студентов педагогических направлений игровые образовательные продукты приобретают особую значимость, поскольку выступают одновременно в двух функциях: как средство освоения учебного содержания и как объект методического анализа. Для будущего педагога важно не только участвовать в игровой форме обучения, но и понимать принципы ее построения, возрастную адресность, дидактические задачи и условия практического применения. В этом отношении игровые продукты могут рассматриваться как инструменты формирования методической компетентности, позволяющие соединить предметную подготовку с освоением приемов организации активной учебной деятельности.

Психологическая игра по мотивам романа «Мастер и Маргарита» (рис. 7) представляет интерес как продукт, ориентированный на студентов педагогических направлений, прежде всего на будущих учителей литературы и гуманитарных дисциплин. Ее методическая специфика связана с переводом сложного художественного текста в формат командного взаимодействия, основанного на интерпретации ролей, обсуждении мотивов персонажей и аргументированном высказывании собственной позиции. В отличие от традиционного изучения литературного произведения, где доминируют объяснение и анализ готовых смыслов, игровая форма создает условия для активного включения студентов в процесс понимания текста. Работа с ролями, репликами и игровыми ситуациями способствует более глубокому освоению проблематики произведения, а также развивает навыки диалога, интерпретации, убеждения и рефлексии.

В основу проекта легла концепция литературной герменевтики — искусства понимания и толкования текста через личное проживание опыта персонажей. Выбор формата «Мафии» обоснован тем, что структура романа Булгакова идеально ложится на механику психологического противостояния. Изучение столь многослойного произведения требует от студентов не просто знания сюжета, а глубокого анализа этических дилемм, мотивов героев и исторического контекста, и вовлеченность в популярную игру является отличной мотивацией к изучению произведения.

Реализация проекта представляет собой настольную карточную игру, где каждый элемент работает на погружение в атмосферу произведения. Участники получают уникальные роли, разделенные на два лагеря: «Мирные жители» (представители московского общества 30-х годов) и «Свита Воланда» (мистические персонажи).

Ключевой особенностью является наличие на каждой карте аутентичных цитат из романа, которые игроки обязаны использовать в своей аргументации. Это способствует непроизвольному запоминанию текста и пониманию речевых характеристик героев. Основной процесс строится на обсуждениях и голосованиях. Чтобы вычислить «нечистую силу» или, напротив, скрыть свою принадлежность к свите, игроки должны проявлять наблюдательность, использовать навыки убеждения и логического вывода, что развивает значимые софт-качества: умение вести диалог, распознавать манипуляции и выстраивать доказательную базу. В процессе игры происходит столкновение двух миров романа — бытового московского и мистического/ершалаимского. Это позволяет студентам на практике прочувствовать дуализм булгаковской прозы, лучше усвоить ее философское содержание и освоить методы дешифровки авторских метафор.

С точки зрения профессиональной подготовки значимость данного продукта заключается в том, что он демонстрирует возможности адаптации классического литературного материала к интересам современной аудитории без утраты содержательной глубины. Для будущего педагога такая форма важна как пример того, каким образом сложный художественный текст может быть включен в учебный процесс через активные методы, побуждающие обучающихся не к воспроизведению готовых интерпретаций, а к самостоятельному осмыслению и

обсуждению. Тем самым игра выполняет не только обучающую, но и методическую функцию, задавая образец проектирования занятия, ориентированного на вовлечение, проблемность и коллективную работу со смыслом.



Рисунок 7. Визуализация психологической игры по мотивам романа «Мастер и Маргарита» (разработано студентами группы Д/БО24 АНО ВО «УМЦ имени В. В. Жириновского»)

Методический потенциал игровых продуктов в педагогическом образовании не исчерпывается специальными разработками для студентов. Ряд рассмотренных в статье продуктов может использоваться и как материал для профессионального анализа будущими педагогами. Не менее значимы для подготовки будущих педагогов и продукты, ориентированные на школьный возраст. Квест-игра «Код Академического района» может анализироваться как модель интеграции учебного содержания и городской среды, позволяющая проектировать образовательные маршруты и формы внеурочной деятельности. Настольная стратегия «Лихолетье» представляет интерес как пример использования игрового моделирования для освоения исторических процессов, а также как способ организации обсуждения причинно-следственных связей, выбора и ответственности.

Таким образом, в подготовке студентов педагогических направлений игровые образовательные продукты выполняют более широкую функцию, чем непосредственное средство обучения. Они позволяют будущим специалистам анализировать структуру педагогического замысла, соотносить формат продукта с возрастными и содержательными задачами, оценивать его дидактические возможности и ограничения. Благодаря этому игровые разработки становятся важным ресурсом профессионального становления педагога, ориентированного на использование активных, содержательно обоснованных и методически выверенных форм организации обучения.

Заключение

Проведенный анализ показывает, что игровые образовательные продукты могут рассматриваться как значимый элемент современного дидактического инструментария, применимый на разных уровнях образования. Их методический потенциал определяется не самим фактом включения игровых механик, а тем, насколько последовательно они соотнесены с возрастными особенностями обучающихся, содержанием учебного материала и задачами конкретной образовательной ситуации. Рассмотренные разработки демонстрируют, что игровые форматы могут использоваться для решения различных педагогических задач: формирования первичных представлений об окружающем мире, закрепления предметных знаний, развития коммуникативных навыков, вовлечения в культурно-исторический материал и освоения будущими педагогами практико-ориентированных методик.

Анализ представленных продуктов позволяет выделить несколько общих методических преимуществ игровых форм обучения. К ним относятся усиление познавательной вовлеченности, вариативность способов работы с содержанием, возможность сочетания индивидуального и группового форматов, а также интеграция визуальных, текстовых, предметных и цифровых компонентов. Существенным является и то, что игровые продукты могут выступать не только средством обучения детей и подростков, но и ресурсом профессиональной подготовки студентов педагогических направлений, поскольку позволяют осваивать способы проектирования образовательной среды и приемы активизации учебной деятельности.

Вместе с тем эффективность игровых образовательных продуктов зависит от качества их педагогического дизайна, степени содержательной обоснованности и корректности внедрения в учебный процесс. Игровая форма не должна подменять образовательную цель или сводиться к внешней мотивации. Перспективность дальнейшей работы в данном направлении связана с разработкой критериев оценки таких продуктов, их апробацией в реальной образовательной практике и уточнением условий, при которых игровые механики действительно способствуют достижению планируемых образовательных результатов.

ЛИТЕРАТУРА

1. Массалимова, М. М. Методы и формы обучения детей с использованием игровых приложений / М. М. Массалимова, Ф. С. Меметова // Информационно-компьютерные технологии в экономике, образовании и социальной сфере. — 2023. — № 2(40). — С. 53–58. — EDN BBZUNM.
2. Вербицкий, А. А. Игровые формы обучения в музыкальном вузе / А. А. Вербицкий, Г. А. Еременко // Психологические и педагогические проблемы музыкального образования: межвузовский сборник трудов Новосибирской консерватории. — Новосибирск: Новосибирская государственная консерватория имени М. И. Глинки, 1986. — С. 106–119. — EDN UTBLYS.
3. Кирьянова, О. А. Игровые методы при обучении студентов гуманитарным дисциплинам: условия, формы проведения, результаты / О. А. Кирьянова // Педагогический научный журнал. — 2025. — Т. 8, № 6. — С. 6–12. — EDN DSFPZF.
4. Вебер, Д. А. Использование игровых форм обучения на уроках «Основы безопасности жизнедеятельности» / Д. А. Вебер, А. А. Трикина // Педагогическое образование на Алтае. — 2021. — № 2. — С. 56–61. — EDN JVTQSG.
5. Абиева, Ю. А. Формирование экономической грамотности младших школьников путем использования игровых форм обучения / Ю. А. Абиева // Вопросы устойчивого развития общества. — 2021. — № 10. — С. 669–673. — EDN EVMTVN.

6. Лихачев, Т. Д. Разработка авторской настольной игры «Поле креативности» при формировании креативного мышления на уровне среднего общего образования / Т. Д. Лихачев // Актуальные вопросы гуманитарных наук: теория, методика, практика: сборник научных статей в рамках X Всероссийской научно-практической конференции с международным участием, Москва, 30 марта — 01 апреля 2023 года. — Москва: ИКД «Зерцало-М», 2023. — С. 331–339. — EDN OJUGED.
7. Утемов, В. В. Конструирование с обучающимися настольных игр как условие развития гражданской идентичности / В. В. Утемов, И. В. Суслонova // Научно-методический электронный журнал «Концепт». — 2025. — № 2. — С. 270–283. — DOI 10.24412/2304-120X-2025-11032. — EDN YZWAAO.
8. Ван, К. Стратегии геймификации образовательного процесса в системе дошкольного образования Китая / К. Ван // Вестник Белорусского государственного педагогического университета. Серия 1. Педагогика. Психология. Филология. — 2022. — № 3(113). — С. 54–57. — EDN XCQCNE.
9. Усов, С. С. Применение игровой формы в обучении иностранным языкам / С. С. Усов, М. А. Сафонов // Индустрия туризма: возможности, приоритеты, проблемы и перспективы. — 2020. — Т. 16, № S1. — С. 202–207. — EDN GGOBEQ.
10. Михеева, Е. В. Геймификация образования: применение настольных игр в учебном процессе вуза / Е. В. Михеева, А. Н. Пересунько // Современные наукоемкие технологии. — 2025. — № 10. — С. 208–213. — DOI 10.17513/snt.40549. — EDN ZFBAXO.
11. Hudaynazarova, G. Gamification: applications in education and the workplace, and user motivation / G. Hudaynazarova, J. Shohradova // Матрица научного познания. — 2024. — № 10-2. — P. 110–113. — EDN BGIVDL.
12. Nassar, H. Concept and application of gamification in education / H. Nassar, A. Chekina // Vesnik of Yanka Kupala State University of Grodno. Series 3: Philology. Pedagogy. Psychology. — 2024. — Vol. 14, No. 3. — P. 94–100. — EDN EGRTHQ.
13. Кузьмич, Н. П. Особенности применения инструментов геймификации в техническом образовании / Н. П. Кузьмич, В. В. Бурчик // Современная наука: актуальные проблемы теории и практики. Серия: Гуманитарные науки. — 2025. — № 1-2. — С. 77–80. — DOI 10.37882/2223-2982.2025.01-2.21. — EDN BVPOIJ.
14. Зильбербранд, Н. Ю. Анализ понятия «геймификация» в образовании и способы её внедрения в систему обучения / Н. Ю. Зильбербранд, А. А. Ровная // Мир науки. Педагогика и психология. — 2024. — Т. 12, № 6. — EDN KTFEEL.
15. Вахтомина, А. А. Экологическое просвещение в настольных играх как вид экологического образования / А. А. Вахтомина, Д. С. Самойлова // Современные тренды развития регионов: управление, право, экономика, социум: материалы XXI Всероссийской студенческой научно-практической конференции, Челябинск, 26–27 апреля 2023 года. Ч. 2. — Челябинск: Российская академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте РФ, 2023. — С. 234–236. — EDN XGHWLY.
16. Федорова, Т. В. Развитие краеведческих представлений младших школьников средствами настольной игры / Т. В. Федорова, Е. В. Пономарева, А. Е. Симонова // Герценовские чтения. Начальное образование. — 2025. — Т. 16, № 2. — С. 73–79. — EDN QJUKTU.

Sichkar Tatyana Valentinovna

V. V. Zhirinovskiy University of World Civilizations, Moscow, Russia
E-mail: ditaval@mail.ru

Alimova Natalya Konstantinovna

Publishing company «World of science», Moscow, Russia
University of World Civilizations, Moscow, Russia
E-mail: alimova@mir-nauki.com

Sherstyanykh Arina Vladimirovna

V. V. Zhirinovskiy University of World Civilizations, Moscow, Russia
E-mail: arina_shers@mail.com

Educational gaming products for different levels of education: design experience and methodological potential

Abstract. The article analyzes the methodological potential of game-based educational products designed by students of the Autonomous Non-Profit Educational Institution «V.V. Zhirinovskiy University of World Civilizations» as part of the educational-business game held in the 2025–2026 academic year to develop proposals for the Strategy for the Development of the Russian Education System until 2036. The aim of the study is to characterise and conduct a comparative analysis of the didactic capabilities of games adapted for preschool, primary, basic, secondary general, and pedagogical levels of education.

The theoretical framework is based on the concepts of socialisation, multimodal information perception, and gamification of the educational environment. The authors argue that the effectiveness of game-based learning is determined not by the external attractiveness of the form, but by the degree to which it is integrated into the pedagogical task and by its соответствие to the age-related characteristics of the students. At the preschool level, illustrated manuals («Animals and Birds of Moscow and the Moscow Region») are considered; they form primary ecological concepts through a visual and figurative format. For primary school, the card game «Explore the World» is proposed; it implements the concept of adaptive learning and the POWS formula (Position — Reason — Evidence — Summary) to develop critical thinking, as well as the interactive pop-up manual «Ethnography of Russia», which combines a book format with three-dimensional elements to explore the cultural diversity of the country's peoples.

For high school students, the quest game «The Code of the Academic District» is analysed; it transforms the study of local history into the format of independent research on-site, and the historical and political board game «Hard Times». The latter models the period of feudal fragmentation in Rus', using the mechanics of the lestvichnaya system and oath-breaking to demonstrate the cause-and-effect relationships of historical processes and to develop strategic analysis skills. Special attention is paid to products for the training of future teachers: a psychological game based on M.A. Bulgakov's novel «The Master and Margarita» is considered a tool for translating a complex literary text into the format of team hermeneutic work, which develops argumentation and interpretation skills among students of humanities.

It has been concluded that gaming products are an important element of modern didactic tools, contributing to the variability of the educational process, the development of communication skills, and the formation of civic identity. However, their effectiveness directly depends on the quality of pedagogical design and the avoidance of substituting content with external incentives. The promising nature of this direction is linked to the need to develop criteria for evaluating such developments and to test them in real educational practice.

Keywords: educational gaming products; gamification; teaching methodology; levels of education; project-based approach; civic identity; local history; historical modeling; teacher training; adaptation of literary texts