

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

2025, Том 13, № 5 / 2025, Vol. 13, Iss. 5 <https://mir-nauki.com/issue-5-2025.html>

URL статьи: <https://mir-nauki.com/PDF/79PDMN525.pdf>

5.8.7. Методология и технология профессионального образования (педагогические науки)

Ссылка для цитирования этой статьи:

Краснова, Т. И. Настольные игры в формировании коммуникативных навыков и креативности студентов высшей школы / Т. И. Краснова // Мир науки. Педагогика и психология. — 2025. — Т. 13. — № 5. — URL: <https://mir-nauki.com/PDF/79PDMN525.pdf>.

For citation:

Krasnova T.I. Board games in developing communication skills and creativity of university students. *World of Science. Pedagogy and psychology*. 2025;13(5): 79PDMN525. Available at: <https://mir-nauki.com/PDF/79PDMN525.pdf>. (In Russ., abstract in Eng.).

УДК 378; 372.881.111.1

Краснова Татьяна Ивановна

ФГБОУ ВО «Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации», Москва, Россия
Доцент кафедры «Английского языка и профессиональной коммуникации»

E-mail: tankrasn@yandex.ru

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5554-0504>

РИНЦ: https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=727519

Настольные игры в формировании коммуникативных навыков и креативности студентов высшей школы

Аннотация. Настольные игры становятся всё более популярным инструментом активного обучения в высшей школе, однако их систематическое применение для развития ключевых компетенций студентов, обучающихся в сфере информационных технологий, изучено недостаточно. Целью настоящего исследования было оценить влияние настольных игр на вовлечённость, креативность и коммуникативные навыки студентов при изучении иностранного языка и освоении профессиональной терминологии. Теоретико-методологическая база работы опиралась на когнитивный, деятельностный и социально-конструктивистский подходы, а также теорию когнитивной нагрузки, раскрывающие значение игровой деятельности в формировании познавательной активности и сотрудничества студентов. Эмпирическая часть включала анализ данных опросников до и после игры, наблюдения за групповой работой и аудиозаписи историй, созданных участниками в процессе игры. Результаты исследования показали значительное повышение вовлечённости (средняя оценка после игры — 4,7 балла), улучшение креативности (среднее значение 4,2) и коммуникативных навыков (среднее значение 4,3), что свидетельствует о положительном воздействии игрового метода на образовательный процесс. Анализ 20 созданных историй подтвердил высокий уровень оригинальности сюжетов, интеграцию профессиональной терминологии и активное использование визуальных элементов, а также улучшение группового взаимодействия и аргументации идей. Полученные результаты согласуются с современными исследованиями в области игрового обучения и подчеркивают значимость настольных игр для систематического развития когнитивных и коммуникативных компетенций студентов технических специальностей. Практическая значимость работы заключается в возможности интеграции настольных игр в образовательные программы в сфере информационных технологий для повышения мотивации и развития гибких профессиональных навыков. Перспективы дальнейших исследований предполагают расширение выборки, вариативность игровых форматов и последующую оценку устойчивости выявленных эффектов в динамике образовательного процесса.

Ключевые слова: настольные игры; игровое обучение; информационные технологии; вовлечённость студентов; креативность; коммуникативные навыки; профессиональная терминология; развитие компетенций; активное обучение

Введение

Современные образовательные системы переживают период глубокой трансформации под воздействием цифровизации, ускоренного развития информационных технологий и изменения требований к профессиональной подготовке студентов. В этих условиях возрастает необходимость внедрения новых методов обучения, способных повышать мотивацию, вовлечённость и эффективность образовательного процесса. Особое значение приобретают коммуникативные навыки, которые являются ключевым компонентом обучения иностранным языкам и важным фактором успешной профессиональной деятельности, особенно для студентов технических и IT-направлений. Традиционные формы обучения, такие как семинары, обеспечивают базовую языковую компетенцию, однако для развития критического мышления, креативности и межличностных навыков требуются активные и интерактивные методы.

Одним из таких методов являются настольные игры, которые в последние годы привлекают внимание исследователей как эффективный инструмент формирования коммуникативных и когнитивных навыков. Настольные игры создают среду для совместной деятельности, где студенты могут экспериментировать с языком, моделировать ситуации и принимать нестандартные решения. Исследования Дроновой С.Ю. [1] и Хлыбовой М.А. [2] показывают, что игровые методы способствуют активной языковой практике, развитию эмоционального интеллекта и улучшению навыков группового взаимодействия. Настольные игры стимулируют не только усвоение лексики и грамматики, но и способность студентов к аргументации, совместному решению задач и презентации идей, что особенно актуально для будущих специалистов в области технологий и программирования.

Теоретическая база применения настольных игр в обучении опирается на несколько подходов. Когнитивный подход Пиаже Ж. [3] рассматривает игры как средство развития мышления, позволяющее студентам исследовать новые концепции через интерактивное экспериментирование. В социально-конструктивистском подходе Выготский Л.С. [4] подчеркивает важность совместного решения задач и коммуникации для формирования знаний и навыков. Деятельностный подход Эльконина Д.Б.¹ и Давыдова В.В. [5] акцентирует внимание на том, что обучение через игровую деятельность способствует развитию творческих и критических способностей, необходимых для решения профессиональных и учебных задач.

Дополнительно, теория когнитивной нагрузки Швеллера Дж. [6] помогает объяснить, почему игры могут быть особенно полезны: они структурируют задачи в игровой форме, снижая избыточную когнитивную нагрузку и давая студентам возможность фокусироваться на креативном мышлении и коммуникации. В образовательной игре студенты взаимодействуют с визуальными и сюжетообразующими элементами, что распределяет нагрузку между визуальным, аудиальным и вербальным каналами, именно это позволяет высвободить ресурсы для творческих стратегий.

Ещё одна важная опора — теория мотивации и саморегуляции обучения Райана Р. и Деси Э. [7]. Игровой метод, благодаря элементам выбора, автономии и стимулирующей обратной связи, может содействовать внутренней мотивации студентов, повышать их желание участвовать и развиваться. В контексте IT-специальностей, где учебные задачи могут казаться

¹ Эльконин Д.Б. Детская психология. — Academia, 2004.

абстрактными, настольные игры создают более осязаемую и вовлекающую среду, что способствует устойчивому интересу.

Наконец, теория социального конструктивизма в языке Халидэй М. и Хасана Р. [8] указывает на то, что язык развивается через функционирование в коммуникативных контекстах. При использовании настольных игр студенты не просто учат лексику и грамматику, а используют язык в реальных сценариях, совместно конструируя истории, что способствует более глубокому освоению языковых средств и коммуникативной компетенции.

Анализ литературы свидетельствует о разнообразии подходов к применению настольных игр в образовательном процессе. Например, Гордиенко О.А., Егорова А.Ю., Тарасов Е.С. [9] отмечают, что игровые методы повышают когнитивную активность студентов, развивая навыки критического мышления и принятия решений в условиях неопределенности. В исследованиях Зайнудина З., Зайкипли Н. [10] и Алехайдана А., Зайнона В. [11] подчеркивается, что игровые методы обучения позволяют студентам развивать аналитические способности и креативное мышление в практико-ориентированных задачах. При этом настольные игры создают условия для совместного конструирования знаний, что способствует формированию более глубокого понимания предметного материала и активного усвоения навыков коммуникации.

Настольные игры в образовательном процессе обладают множеством преимуществ. Они создают среду для безопасной экспериментальной деятельности, стимулируют творческое решение проблем, развивают стратегическое мышление и координацию в группе. Кроме того, такие игры способствуют развитию когнитивных навыков, необходимых для решения комплексных профессиональных задач, и улучшают способность студентов интегрировать знания в реальных и смоделированных ситуациях [12–15]. Практические исследования показывают, что студенты, участвующие в игровых упражнениях, демонстрируют более высокую вовлеченность, инициативность и готовность к сотрудничеству, что делает настольные игры перспективным инструментом активного обучения.

Несмотря на широкое применение игровых методов в изучении языков и других дисциплин, анализ существующих исследований выявляет недостаточную разработанность вопросов применения настольных игр для студентов технических специальностей, включая IT-направления. В частности, большинство эмпирических работ сосредоточено на школьниках или студентах гуманитарных направлений [16–20] в то время как образовательные потребности студентов технических специальностей имеют специфические особенности, связанные с высокой интенсивностью информационных потоков, развитием логического и аналитического мышления, а также необходимостью применения языковых навыков в профессиональном контексте.

Целью настоящего исследования является комплексная оценка влияния настольных игр на развитие коммуникативных навыков и креативности студентов IT-направлений при изучении иностранного языка. Для достижения этой цели были сформулированы следующие задачи:

1. Проанализировать, каким образом настольные игры способствуют вовлеченности студентов в образовательный процесс.
2. Оценить влияние игровых элементов на развитие креативного мышления и способности генерировать новые идеи.
3. Исследовать эффект настольных игр на развитие коммуникативных навыков, включая способность к аргументации, обсуждению и совместной работе.
4. Определить, какие элементы игрового процесса оказывают наибольшее воздействие на развитие указанных навыков.

Научная новизна работы заключается в систематическом изучении настольных игр как метода активного обучения в контексте подготовки студентов технических специальностей, что позволяет не только расширить понимание возможностей использования игры в образовательных практиках, но и внести вклад в теорию и методику преподавания иностранных языков с акцентом на развитие креативности и коммуникативной компетенции. Несмотря на существующие исследования, посвящённые применению настольных игр в образовательном процессе, мало внимания уделено их адаптации и оценке эффективности для студентов в сфере информационных технологий, что делает данное исследование уникальным и актуальным.

Теоретическая значимость исследования состоит в подтверждении возможности интеграции игровых методов в образовательный процесс как инструмента развития креативного и аналитического мышления, а также навыков межличностного взаимодействия. Практическая значимость работы проявляется в рекомендациях для преподавателей IT-специальностей: использование адаптированных настольных игр, включающих профессиональные термины и тематические элементы, может систематически развивать ключевые компетенции студентов, повышать их мотивацию и вовлечённость, а также способствовать закреплению навыков публичной презентации и командной работы.

Таким образом, настоящая статья рассматривает настольные игры как инструмент активного обучения, способствующий развитию ключевых когнитивных и коммуникативных навыков студентов. Работа опирается на концепцию игровых методов обучения, обобщает теоретические подходы к игровому обучению и предоставляет рекомендации для педагогов, заинтересованных в внедрении игровых методов в преподавание иностранных языков в техническом и IT-образовании.

Методы и материалы

Настоящее исследование представляет собой эмпирическое изучение влияния настольных игр на развитие коммуникативных и креативных навыков студентов в сфере информационных технологий в контексте изучения иностранного языка. Методологической основой исследования является системный подход, предполагающий анализ образовательного процесса как взаимосвязанной и целостной системы, включающей когнитивные, коммуникативные и креативные аспекты. Такой подход позволяет выявить, каким образом игровые элементы могут способствовать формированию межличностных и профессионально значимых навыков у студентов технических специальностей.

В исследовании приняли участие 35 студентов третьего курса IT-направлений (24 мужчины и 11 женщин) Финансового университета при Правительстве Российской Федерации. Студенты были разделены на четыре мини-группы по 8–9 человек, каждая из которых участвовала в игровом процессе, направленном на стимулирование креативного мышления, улучшение навыков устной речи и расширение профессионального лексикона в области информационных технологий.

Игровая деятельность была организована с использованием адаптированной версии настольной игры Rory's Story Cubes, дополненной тематическими карточками, отражающими актуальные вопросы в области IT. Каждая мини-группа поочередно бросала кубики с изображениями и начинала создавать общую историю, интегрируя выпавшие элементы. На создание одной истории отводилось 5 минут, что способствовало развитию способности к быстрому принятию решений, аргументации и совместному творческому мышлению. В ходе исследования каждая группа создавала пять историй, в сумме было получено 20 историй для последующего анализа.

В исследовании использовалась адаптированная версия настольной игры *Rory's Story Cubes*, модифицированная под контекст ИТ-образования. Помимо стандартных кубиков с изображениями, были добавлены карточки с профессиональными ситуациями и терминами из сфер программирования, анализа данных и информационной безопасности. Такая интеграция позволила студентам строить рассказы, опираясь не только на визуальные ассоциации, но и на содержание, близкое к их будущей профессии. В качестве основных тем для историй были выбраны: киберугрозы, автоматизация и роботизация, будущее технологий. В результате игра превратилась в средство для осмысленной языковой практики, где элементы случайности соединялись с профессиональной лексикой.

Каждая сессия включала три этапа. На первом подготовительном этапе преподаватель знакомил студентов с лексикой, необходимой для предстоящей темы, и предлагал несколько примеров построения мини-сюжетов. Второй этап игры носил творческий характер. Студенты по очереди бросали кубики, обсуждали выпавшие изображения и вместе выстраивали сюжет, стараясь удерживать интерес слушателей и органично вплетать в рассказ профессиональные термины. На завершающем, рефлексивном этапе участники делились впечатлениями, отмечали удачные решения и трудности, обсуждали, какие выражения можно было бы заменить или уточнить. Такой формат сочетал языковую практику с элементами анализа, что помогал закрепить изученную лексику и осознать собственные речевые стратегии.

Построение игрового процесса опиралось на принципы педагогического дизайна. Правила и структура были продуманы так, чтобы сохранялся баланс между свободой импровизации и необходимой организацией. Пятиминутное ограничение на создание истории задавало динамику, помогало не терять темп и учило работать в условиях дедлайна. Случайный характер выпавших изображений, напротив, добавлял элемент непредсказуемости и побуждал студентов искать нестандартные ходы, соединять образы и понятия, не связанные напрямую. В результате игра превращалась в интеллектуальную разминку, где креативность и логика дополняли друг друга. Таким образом, игра выполняла функции когнитивного тренажёра и коммуникативного симулятора, помогая студентам развивать спонтанную речь, гибкость мышления и командное взаимодействие.

Для оценки влияния игрового процесса на студентов применялись комбинированные методы сбора данных. В качестве количественных методов использовались опросники до и после игры. Дополнительно проводились наблюдения за взаимодействием студентов во время игры, фиксировались проявления активности, участие в совместном создании истории и использование ИТ-терминологии. Все истории, созданные в процессе игры, были записаны на аудио и подвергнуты анализу преподавателем, что позволило оценить оригинальность сюжетов, логичность и интеграцию профессиональной лексики. Использование нескольких методов обеспечивало триангуляцию данных, повышая надежность и валидность результатов.

В дальнейшем количественные результаты анкет были подвергнуты описательному анализу, что позволило выявить общие тенденции и сравнить изменения уровня вовлечённости, креативности и коммуникативных навыков студентов до и после проведения игры. Такой подход помог увидеть не только числовую динамику, но и характер распределения ответов, отражающий степень заинтересованности и участия студентов.

Качественная часть исследования включала анализ аудиозаписей историй и наблюдений преподавателя. Эти данные позволили уточнить, какие элементы игры оказывали наибольшее влияние на активность участников и развитие их языковых и когнитивных умений. Сопоставление количественных и качественных показателей дало возможность рассмотреть процесс обучения в более широком контексте не только через цифры, но и через поведенческие проявления, способы взаимодействия и особенности речевой импровизации студентов.

В частности, оценка результатов проводилась с учётом следующих аспектов:

- Использование IT-терминологии — анализировалось, насколько эффективно студенты применяли термины, связанные с программированием, кибербезопасностью и другими актуальными темами.
- Креативность и логичность сюжетов — учитывалась оригинальность историй, способность студентов строить связные и последовательные повествования, интегрируя элементы игры.
- Коммуникативные навыки — наблюдалась групповая динамика, степень участия студентов в совместном создании истории, умение аргументировать и обсуждать идеи.

Для наглядного представления ключевых числовых данных о составе участников и организации игрового процесса приведена таблица 1.

Таблица 1

Характеристика участников и организационные параметры игрового процесса

Показатель	Значение
Общее число студентов	35
Мужчины	24
Женщины	11
Количество мини-групп	4
Студентов в мини-группе	8–9
Количество историй на группу	5
Общее количество историй	20
Время на одну историю	5 минут

Разработано автором

Данный подход позволил получить комплексную картину влияния настольных игр на развитие когнитивных и коммуникативных компетенций студентов и создать базу для последующего количественного и качественного анализа полученных данных.

Результаты исследования

Для оценки влияния настольных игр на развитие ключевых компетенций студентов IT-направлений были проанализированы данные опросников до и после игровой активности, наблюдения за групповой работой, а также аудиозаписи историй, созданных участниками. Основное внимание уделялось трём аспектам: вовлечённости, креативности и коммуникативным навыкам. Представленные ниже результаты отражают динамику изменений в этих показателях и позволяют сделать выводы о влиянии игрового метода на образовательный процесс.

В начале исследования средняя самооценка вовлечённости студентов составляла 3,1 балла, что соответствует среднему уровню интереса к учебной активности и использованию игровых методов. Около 12–15 % участников отметили низкий уровень вовлечённости (1–2 балла), указывая на умеренную заинтересованность в образовательных играх.

После проведения настольной игры большинство студентов отметили заметное изменение своего отношения к учебной активности. Средняя самооценка вовлечённости выросла до 4,7 балла, и более 85 % участников поставили себе оценки в диапазоне от 4 до 5 баллов. Студенты отмечали, что игровой формат помог им легче сосредоточиться на задании, а также сделал процесс общения и обмена идеями менее формальным и более увлекательным. Таким образом, настольная игра выступила не просто элементом развлечения, а действенным инструментом, способствующим включённости и устойчивому вниманию в процессе обучения.

Что касается креативности, до игры средняя самооценка составляла около 3 баллов: часть студентов признавалась, что им сложно быстро придумывать оригинальные решения. После игровой сессии средний показатель увеличился до 4,2 балла, а две трети участников оценили свои способности по шкале 4–5. Во время обсуждений преподаватель отмечал, что студенты стали активнее предлагать нестандартные идеи, строить неожиданные сюжетные линии и использовать новые языковые средства для выражения мыслей. Эти наблюдения подтверждают, что игровая среда стимулирует воображение и формирует гибкое мышление, особенно в тех случаях, когда требуется реагировать на случайные и непредсказуемые ситуации.

Исходная средняя оценка коммуникативных навыков составляла 3,0 балла, что отражает средний уровень умения работать в группе и обсуждать идеи. После игрового занятия среднее значение возросло до 4,3 балла, при этом около 70 % студентов отметили высокий уровень взаимодействия в мини-группах. Игровой процесс способствовал улучшению навыков сотрудничества, аргументации, публичной презентации и совместного обсуждения идей. Данные опросников представлены в Таблице 2 в процентном соотношении.

Таблица 2

Вовлечённость, креативность и коммуникативные навыки студентов (проценты)

Навык	До игры (%)	После игры (%)
Вовлечённость (4–5 баллов)	35	85
Креативность (4–5 баллов)	32	68
Коммуникативные навыки (4–5 баллов)	30	70
Низкий уровень (1–2 балла)	12–15	2–3

Разработано автором

График на Рисунке 1 наглядно показывает рост вовлечённости после игры, что подтверждает положительное влияние настольных игр на активность студентов.

Рисунок 1

Изменения вовлеченности, креативности и коммуникативных навыков



Разработано автором

В целом, студенты положительно оценили участие в игре: около 90 % участников охарактеризовали опыт как позитивный (4–5 баллов). Эти данные подтверждают, что настольные игры являются эффективным инструментом активного обучения, способствующим развитию ключевых компетенций студентов.

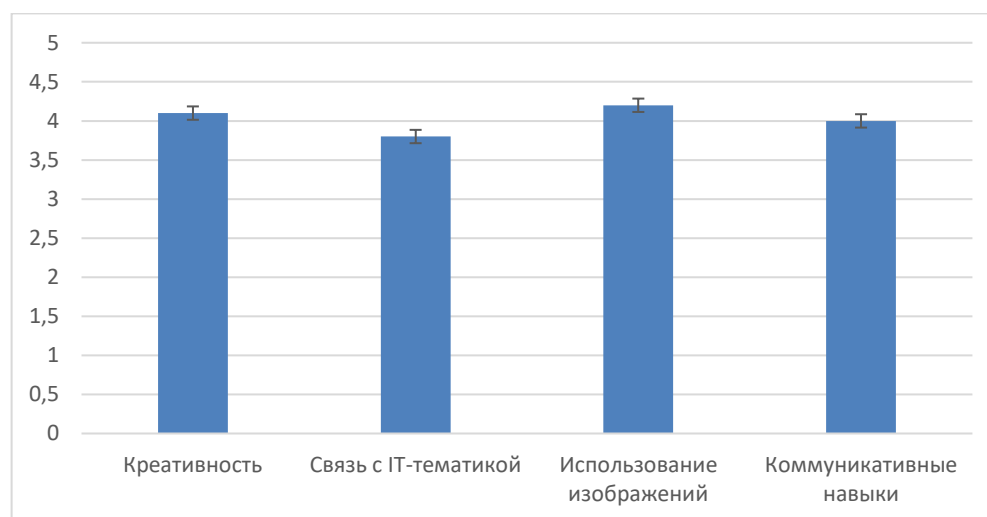
Преподаватель оценивал 20 созданных историй по четырём категориям: креативность, связь с IT-тематикой, использование изображений и коммуникативные навыки. Оценка производилась по шкале от 1 до 5.

- Креативность: 75 % историй получили оценку 4–5, что отражает высокий уровень оригинальности и нестандартных решений. Оставшиеся истории получили 2–3 балла, демонстрируя использование более предсказуемых сюжетных ходов.
- Связь с IT-тематикой: 90 % историй получили оценку 3 и выше, но только 60 % показали глубокую интеграцию IT-терминологии.
- Использование изображений: 85 % историй эффективно использовали изображения с кубиков, что способствовало развитию сюжета. В отдельных случаях визуальные элементы использовались менее продуктивно.
- Коммуникативные навыки: 80 % историй демонстрировали активное взаимодействие студентов, хотя отдельные группы испытывали трудности с аргументацией (оценка 3).

Гистограмма на Рисунке 2 демонстрирует, что студенты достигли высоких результатов по креативности и использованию визуальных элементов, что подтверждает эффективность настольных игр для развития творческих и коммуникативных навыков, а также активного использования IT-терминологии.

Рисунок 2

Средние оценки по категориям для 20 историй (оценка преподавателя)



Разработано автором

Помимо анализа опросников и аудиозаписей, значимым источником информации стали наблюдения преподавателя за процессом создания историй в мини-группах. В ходе игры преподаватель отмечал, что студенты демонстрировали активное включение в совместную работу: они предлагали идеи, обсуждали возможные сюжетные повороты и координировали действия в группе. Особенно выраженной была динамика в первых 2–3 минутах игры, когда

участники активно прислушивались друг к другу, распределяли роли и адаптировали сюжет под выпавшие элементы кубиков.

Одной из примечательных сторон игры стало использование визуальных стимулов, которые помогали студентам развивать аргументацию и креативность. Когда на кубике выпадало изображение, например, «робота», участники не ограничивались его простым упоминанием, а разворачивали целые мини-сюжеты о внедрении автоматизации, рассуждая о возможных последствиях для общества и технологического прогресса. Подобные задания побуждали студентов спонтанно использовать профессиональную лексику, что естественным образом обогащало их словарь и помогало закреплять терминологию в реальном контексте общения.

По наблюдениям преподавателя, характер взаимодействия в мини-группах был разным. В некоторых командах один участник брал на себя роль координатора и направлял обсуждение, в других работа складывалась более равномерно, и это способствовало выработке совместных решений и умению прислушиваться к партнёрам. Нередко студенты находили неожиданные способы соединить изображения с кубиков с элементами IT-тематики, превращая случайные образы в осмысленные детали сюжета. Такие находки оживляли процесс, вызывали улыбки и провоцировали обсуждение, тем самым усиливая вовлечённость и стимулируя критическое мышление.

Кроме того, игровые задания побуждали студентов экспериментировать с языком: они подбирали синонимы, перефразировали, пробовали новые грамматические конструкции, не всегда удачно, но радовал сам факт попыток. Постепенно их речь становилась более гибкой, а высказывания увереннее и точнее. В отдельных историях звучали метафоры, ироничные комментарии и параллели с реальными технологическими ситуациями и существующими компаниями (OpenAI, Tesla, Apple). Благодаря этому рассказы становились выразительнее, а участники учились гибко подбирать лексику и строить высказывания в зависимости от контекста. Преподаватель отмечал, что именно такие спонтанные и творческие моменты делают настольные игры особенно ценным инструментом для развития языковой уверенности и коммуникативной инициативы.

Наблюдения показали, что введённое ограничение по времени (пять минут на историю) выполняло важную функцию: оно дисциплинировало процесс, помогало избежать затягивания обсуждения и заставляло участников быстро принимать решения. При этом фиксировалось повышение концентрации внимания и улучшение аргументации, студенты стремились выразить свои идеи чётко и убедительно. В итоге сочетание временного лимита и необходимости коллективной работы способствовало укреплению навыков публичного высказывания и командного взаимодействия.

Таким образом, наблюдения преподавателя подтверждают количественные данные опросов. Игровой процесс создавал среду для активного обмена идеями, стимулировал использование профессиональной терминологии, развивал способность к импровизации и укреплял взаимодействие внутри команды. Всё это позволяет рассматривать настольные игры как эффективный педагогический инструмент, обеспечивающий одновременное развитие когнитивных, речевых и социальных компетенций студентов технических направлений.

Результаты исследования подтверждают положительное влияние настольных игр на развитие ключевых компетенций студентов IT-направлений, включая вовлечённость, креативность и коммуникативные навыки. Повышение средних оценок по всем трём аспектам после игровой активности демонстрирует, что интерактивные и мотивирующие методы обучения способствуют активному включению студентов в учебный процесс, развитию творческого мышления и навыков сотрудничества. Особенно значимое влияние наблюдалось

на вовлечённость и креативность, что согласуется с выводами предыдущих исследований, показывающих, что игровые элементы повышают мотивацию и способствуют генерации оригинальных идей [21; 22; 23; 24; 25].

Наблюдения преподавателя за процессом создания историй показывают, что студенты активно взаимодействовали в мини-группах, распределяли роли, обсуждали и аргументировали свои идеи. Эти данные подтверждают, что настольные игры способствуют развитию навыков командной работы, критического мышления и публичной презентации, что соответствует выводам Хромек Р. и Роффи С. [26] о том, что игровые методики повышают коммуникативную компетенцию и стимулируют межличностное взаимодействие студентов. Аналогично, Бордеос М. и другие [27] подчёркивают, что совместное создание игровых сюжетов способствует развитию аргументации и навыков презентации.

Анализ 20 историй показал высокий уровень креативности и интеграции визуальных элементов, что указывает на успешное стимулирование нестандартного мышления и визуализации идей в образовательном процессе. Эти результаты согласуются с исследованиями Мерсье М. и Лубарт Т. [28], где показано, что настольные игры активизируют аналитическое мышление и стимулируют генерацию инновационных идей у студентов технических специальностей. В то же время выявленные слабые стороны — неполная интеграция IT-терминологии в отдельных историях и умеренная аргументация идей отдельных студентов — указывают на необходимость систематической практики и более целенаправленного внедрения игровых элементов в учебный процесс.

После проведения игры студенты отметили не только повышение интереса к занятию, но и более активное участие в обсуждениях. Средний показатель вовлечённости вырос до 4,7 балла, что указывает на явное увеличение учебной мотивации и готовности взаимодействовать в группе. Многие участники в своих комментариях отмечали, что игровой формат помог им «включиться» в процесс без ощущения формального задания. Подобная динамика согласуется с результатами исследования Агустины И. и соавторов [29], где подчеркивается, что использование игровых инструментов и интерактивных методик повышает инициативность студентов и формирует у них чувство автономии в обучении. Схожие тенденции наблюдались и в отечественных исследованиях Слепухиной А. С. [30], показавших, что игровые практики повышают интерес обучающихся к изучаемому материалу и делают групповую работу более продуктивной.

Полученные в нашем исследовании данные также подтверждают, что настольные игры могут выполнять функцию инструмента профессионального развития. В процессе создания историй студенты не просто упражнялись в говорении, но и интегрировали профильную лексику, связывая игровые элементы с ситуациями из мира информационных технологий. Это позволяло им отрабатывать применение терминов в естественном контексте — в описании событий, проблем и решений, характерных для будущей профессиональной сферы. Преподаватель отмечал, что в большинстве мини-групп участники уверенно использовали термины из области программирования, сетевой безопасности и анализа данных, а в историях удачно сочетались креативность и технологическая точность. Именно это подтверждает, что игровые форматы способны способствовать осмысленному использованию профессионального языка и развитию ключевых компетенций студентов IT-направлений. Эти выводы согласуются с работами Веласкеса Э. и других [31], а также с исследованиями Адипат С. [32], где подчеркивается значимость игрового подхода для развития междисциплинарного мышления и гибких профессиональных навыков у студентов технических специальностей.

Несмотря на положительные результаты, исследование имеет ряд ограничений. Во-первых, выборка студентов была ограниченной, что может сужать возможность генерализации результатов на более широкие аудитории. Во-вторых, использование одной конкретной

настольной игры (Rory's Story Cubes с тематическими картами) ограничивает разнообразие игровых элементов и потенциал развития специфических навыков. В-третьих, различия в исходной подготовке и уровне владения IT-терминологией могли влиять на результаты, что необходимо учитывать при интерпретации данных. Эти ограничения согласуются с замечаниями о необходимости учёта индивидуальных особенностей обучающихся при внедрении игровых методов [33]. Российские исследования Шафажинской Н.Е., Еговцевой Н. Н., Козачек А. В. [34] также отмечают важность адаптации игровых методик под уровень подготовки студентов и их профессиональные интересы.

Практическое значение результатов заключается в том, что настольные игры могут быть эффективно интегрированы в образовательные программы IT-специальностей для повышения мотивации, развития коммуникативных навыков и креативного мышления. Настоятельно рекомендуется использовать игры с адаптированными тематическими элементами, включающими профессиональную терминологию, а также обеспечивать регулярное применение игровых методик для закрепления навыков аргументации, командной работы и публичного выступления.

Таким образом, полученные результаты демонстрируют потенциал настольных игр как инструмента систематического развития когнитивных и коммуникативных компетенций студентов IT-направлений, подтверждая их значимость в образовательном процессе и необходимость дальнейшего исследования с расширением выборки и использованием разнообразных игровых форматов.

Выводы

Результаты исследования показали, что настольные игры действительно могут служить эффективным средством активного обучения при подготовке студентов технических направлений. Анализ анкет и наблюдений продемонстрировал: игровой формат усиливает вовлечённость, пробуждает интерес к предмету и развивает коммуникативные умения. После внедрения игрового подхода участники проявляли больше инициативы, активнее брали на себя ответственность за взаимодействие в группе и чаще высказывали идеи, связанные с профессиональными темами.

Наиболее выраженные изменения наблюдались в уровне вовлечённости и творческого мышления. Во время создания игровых историй студенты активно обменивались предложениями, искали необычные решения и стремились аргументировать свой выбор. Работа на иностранном языке с использованием профессиональной лексики способствовала естественному закреплению терминов и формированию уверенности в их употреблении. Кроме того, сочетание языковой практики с техническими понятиями помогало студентам воспринимать иностранный язык не изолированно, а как инструмент профессионального общения и анализа технологических процессов.

Полученные результаты показывают, что настольные игры способны формировать метапредметные компетенции: критическое и аналитическое мышление, умение выстраивать аргументацию, договариваться и принимать коллективные решения. Использование сюжетов, связанных с IT-сферой, помогает соединить обучение языку с профессиональными задачами, что делает процесс более осмысленным и практически ориентированным.

Практическая значимость работы заключается в возможности адаптации разработанной методики для дисциплин технического профиля. Преподавателям целесообразно включать настольные игры в структуру учебных курсов как элемент проектной и коммуникативной деятельности. Такой подход помогает сделать обучение более гибким, мотивирующим и направленным на формирование компетенций, востребованных в профессиональной среде.

Перспективы дальнейших исследований включают расширение выборки, использование различных игровых механик и смешанных форматов (в том числе цифровых и VR-платформ), а также оценку устойчивости выявленных эффектов в динамике образовательного процесса. Важно также рассмотреть триангуляцию методов и контроль исходного уровня владения языком для обеспечения надёжности и воспроизводимости результатов.

Таким образом, настольные игры подтверждают свою значимость как инструмент системного развития когнитивных и коммуникативных компетенций студентов IT-направлений и могут рассматриваться как эффективное средство повышения качества современного высшего образования.

ЛИТЕРАТУРА

1. Дронова, С.Ю. Настольные игры в изучении иностранных языков: теория и практика (на примере испанского языка) / С.Ю. Дронова — DOI 10.25136/2409-8736.2021.1.35174 // Современное образование. — 2021. — № 1. — С. 59–70. — EDN EBMHCU.
2. Хлыбова, М.А. Применение геймификации в процессе изучения иностранного языка в вузе / М.А. Хлыбова // Мир науки. Педагогика и психология. — 2022. — Т. 10, № 1. — С. 7. — EDN MXNQCM.
3. Пиаже, Ж. Избранные психологические труды / Ж. Пиаже // Психология интеллекта. — Москва: МПЛ, 1969. — С. 150–155.
4. Выготский, Л.С. Мышление и речь: психологические исследования / Л.С. Выготский. — Москва: Национальное образование, 2016. — 367 с.
5. Давыдов, В.В. О понятии развивающего обучения / В.В. Давыдов // Педагогика. — 1995. — № 1. — С. 29–39.
6. Sweller, J. Cognitive load theory / J. Sweller // Psychology of learning and motivation. — Academic Press, 2011. — Т 55. — С. 37–76.
7. Ryan, R.M. Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being / R.M. Ryan, E.L. Deci // American psychologist. — 2000. — Т 55, № 1. — С. 68–78.
8. Halliday, M.A.K. Language, context, and text: Aspects of language in a social-semiotic perspective / M.A.K. Halliday, R. Hasan. — Oxford University Press, 1989. — 126 с.
9. Гордиенко, О.А. Стимулирование когнитивной деятельности обучающихся посредством использования возможностей геймификации / О.А. Гордиенко, А.Ю. Егорова, Е.С. Тарасов — DOI 10.18522/2070-1403-2022-95-6-91-100 // Гуманитарные и социальные науки. — 2022. — № 6. — С. 91–100. — EDN OOSRHZ.
10. Zainudin, Z.A. Gamification in learning: Students' motivation and cognitive engagement in learning business using Quizizz / Z.A. Zainudin, N. Zulkipli // Asian Journal of University Education (AJUE). — 2023. — Т 19, № 4. — С. 823–833.
11. Allehaidan, A.F. Gamification and student engagement in higher education: The moderating role of concentration / A.F. Allehaidan, W.M.N.W. Zainon // Revista Amazonia Investiga. — 2024. — Т 13, № 79. — С. 57–70.
12. Luckner, N. Exploring the Impact of Purposeful Board Games in Higher Education / N. Luckner, M. Pollak, P. Purgathofer // International Conference on Human-Computer Interaction. — Cham: Springer Nature Switzerland, 2024. — С. 69–81.

13. Bareford, N. Applications of Analog Board Game Play in Higher Education Teaching and Learning: A Systematic Review / N. Bareford // EDULEARN23 Proceedings. — 2023. — С. 4523–4532.
14. Gonzalo-Iglesia, J.L. The usage of game-based learning in university education. How to motivate and foster creativity among adult students through board games / J.L. Gonzalo-Iglesia, N. Lozano-Monterrubio, J. Prades-Tena // Proceedings of Play2Learn. — 2018. — Т 4. — С. 67–84.
15. Арасланова, А.А. Игровые методы в высшем образовании: из опыта работы / А.А. Арасланова — DOI 10.25586/RNU.НЕТ.20.11.Р.27 // Высшее образование сегодня. — 2020. — № 11. — С. 27–31. — EDN MVCEPR.
16. Каткова, А.Л. Влияние настольных игр на социализацию подростков / А.Л. Каткова, Е.С. Булычева, А.А. Каткова — DOI 10.17238/issn1998-5320.2022.16.2.15 // Наука о человеке: гуманитарные исследования. — 2022. — Т. 16, № 2. — С. 137–143. — EDN CHTZXJ.
17. Van Horssen, J. From pixels to pedagogy: using video games for higher education in the humanities / J. Van Horssen, Z. Moreton, G. Pelurson — DOI 10.47408/jldhe.vi28.875 // Journal of Learning Development in Higher Education. — 2023. — № 28. — URL: <https://journal.alдинhe.ac.uk/index.php/jldhe/article/view/875>.
18. Henningsen, B. Exploring Sustainability Through Board Game Design as a Learning Approach in Schools / B. Henningsen [и др.] — DOI 10.34190/ecgbl.19.1.4213 // Proceedings of the 19th European Conference on Games Based Learning, ECGBL 2025. — 2025. — С. 396–403.
19. Алехин, М.Д. Исследование влияния настольных игр на формирование межкультурной коммуникативной компетентности учеников средней школы / М.Д. Алехин — DOI 10.25730/VSU.7606.23.027 // Вестник Вятского государственного университета. — 2023. — № 2(148). — С. 109–119. — EDN MJEHZN.
20. Колясникова, А.В. Реализация деятельностного подхода с помощью настольных игр в процессе обучения школьников / А.В. Колясникова, Т.А. Шульгина // Вестник науки. — 2023. — Т. 4, № 12(69). — С. 717–720. — EDN MEVYYI.
21. Videnovik, M. Game-based learning in computer science education: a scoping literature review / M. Videnovik [и др.] // International Journal of STEM Education. — 2023. — Т 10, № 1. — С. 54.
22. Gkogkidis, V. Co-creating educational project management board games to enhance student engagement / V. Gkogkidis, N. Dacre // European Conference on Games Based Learning. — Brighton, UK: Academic Conferences International Limited, 2020. — С. 210–219.
23. Jääskä, E. Teachers' experiences of using game-based learning methods in project management higher education / E. Jääskä, K. Aaltonen // Project Leadership and Society. — 2022. — Т 3. — С. 100041.
24. Pope, C.P. Board games as educational tools leading to climate change action: a literature review / C.P. Pope // Journal of Sustainability Education. — 2021. — Т 25. — С. 1–26.
25. Танцура, Т.А. Использование игровых практик в процессе обучения иностранному языку в вузе / Т.А. Танцура — DOI 10.26794/2226-7867-2025-15-с-129-133 // Гуманитарные науки. Вестник Финансового университета. — 2025. — Т. 15, № S1. — С. 129–133. — EDN WUGPQX.

26. Hromek, R. Promoting Social and Emotional Learning With Games: “It’s Fun and We Learn Things” / R. Hromek, S. Roffey // *Simulation & gaming*. — 2009. — Т 40, № 5. — С. 626–644.
27. Bordeos, M. The Impact of Cooperative Storytelling Strategy on the Learner’s Speaking Proficiency / M. Bordeos [и др.] // *Journal of Natural Language and Linguistics*. — 2023. — Т 1, № 1. — С. 22–30.
28. Mercier, M. The effects of board games on creative potential / M. Mercier, T. Lubart // *The Journal of Creative Behavior*. — 2021. — Т 55, № 3. — С. 875–885.
29. Agustina, I. The impact of implementing game-based learning on student motivation and engagement / I. Agustina [и др.] // *Journal Emerging Technologies in Education*. — 2024. — Т 2, № 3. — С. 241–253.
30. Слепухина, А.С. Игровые технологии как фактор повышения мотивации студентов / А.С. Слепухина — DOI 10.24412/1991-5497-2022-697-299-301 // *Мир науки, культуры, образования*. — 2022. — № 6(97). — С. 299–301. — EDN FDPPXP.
31. Velásquez, E.A.P. Developing learning skills through game-based learning in complex scenarios: A case in undergraduate logistics education / E.A.P. Velásquez, V.R. Paragarino, D.S. Navarro // *JOTSE*. — 2024. — Т 14, № 1. — С. 169–183.
32. Adipat, S. Engaging students in the learning process with game-based learning: The fundamental concepts / S. Adipat [и др.] // *International Journal of Technology in Education*. — 2021. — Т 4, № 3. — С. 542–552.
33. Gomez, M.J. A systematic literature review of game-based assessment studies: Trends and challenges / M.J. Gomez, J.A. Ruipérez-Valiente, F.J.G. Clemente // *IEEE Transactions on Learning Technologies*. — 2022. — Т 16, № 4. — С. 500–515.
34. Шафажинская, Н.Е. Использование игровых методов в обучении студентов: развитие творческого мышления и адаптация к профессиональной деятельности / Н.Е. Шафажинская, Н.Н. Еговцева, А.В. Козачек — DOI 10.24412/1991-5497-2025-3112-322-325 // *Мир науки, культуры, образования*. — 2025. — № 3(112). — С. 322–325. — EDN OERMZP.

Krasnova Tatiana Ivanovna

Financial University under the Government of the Russian Federation, Moscow, Russia

E-mail: tankrasn@yandex.ru

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5554-0504>

RSCI: https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=727519

Board games in developing communication skills and creativity of university students

Abstract. Board games are increasingly recognized as an effective tool for active learning in higher education; however, their systematic application for developing key competencies among information technology students remains underexplored. This study aimed to evaluate the impact of board games on student engagement, creativity, and communication skills during foreign language learning and the acquisition of professional terminology. The empirical component involved the analysis of pre- and post-game questionnaires, observation of group interactions, and audio recordings of participant-generated stories. The results demonstrated a significant increase in engagement (mean post-game score: 4,7), improvement in creativity (mean score: 4,2), and communication skills (mean score: 4,3), indicating the positive effect of game-based methods on the educational process. The analysis of 20 student-created stories confirmed a high level of originality, effective integration of professional terminology, active use of visual elements, and enhanced group interaction and argumentation. These findings align with current research in game-based learning and highlight the significance of board games for the systematic development of cognitive and communicative competencies among technical students. The practical relevance of this study lies in the potential integration of board games into information technology curricula to enhance motivation and foster flexible professional skills. The prospects for further research suggest expanding the sample size, varying game formats, and subsequently assessing the sustainability of the identified effects in the dynamics of the educational process.

Keywords: board games; game-based learning; information technology; student engagement; creativity; communication skills; professional terminology; competency development; active learning