

УДК 378.147

DOI: 10.34670/AR.2026.46.47.001

Игровые технологии как средство образовательного пространства технологического развития обучающихся в высшем учебном заведении

Давыденко Валентина Александровна

Кандидат педагогических наук, доцент,
руководитель высшей школы педагогики и истории,
Тихоокеанский государственный университет,
680011, Российская Федерация, Хабаровск, ул. Тихоокеанская, 136;
e-mail: 009415@togudv.ru

Никищечкина Илона Олеговна

Магистрант,
Тихоокеанский государственный университет,
680011, Российская Федерация, Хабаровск, ул. Тихоокеанская, 136;
e-mail: 2025105578@togudv.ru

Аннотация

Представленная работа посвящена критическому осмыслению институционального дефицита в области интеграции игровых образовательных инструментов в современную среду высшей школы. Детально рассматриваются причины, препятствующие активному внедрению интерактивных форм обучения, несмотря на очевидные преимущества таких подходов. В статье раскрываются факторы, обуславливающие устойчивое доминирование консервативных дидактических парадигм над прогрессивными инновационными методиками. Особое внимание уделяется исторически сложившейся инертности педагогических сообществ, а также недостаточной готовности вузовских администраторов воспринимать игровые подходы всерьёз. Автором подчеркивается необходимость преодоления существующих барьеров, связанных с консерватизмом образовательной среды, предлагаются практические шаги для постепенного внедрения новых подходов в повседневную практику вузов. Параллельно автором проводится верификация детерминант, подтверждающих конструктивное влияние игровых технологий на интенсификацию когнитивной деятельности обучающихся в системе профессионального образования.

Для цитирования в научных исследованиях

Давыденко В.А., Никищечкина И.О. Игровые технологии как средство образовательного пространства технологического развития обучающихся в высшем учебном заведении // Педагогический журнал. 2026. Т. 16. № 4А. С. 9-19. DOI: 10.34670/AR.2026.46.47.001

Ключевые слова

Ситуация в образовании, кризис образования, инновационные технологии, игровые технологии, познавательная деятельность, игра, учебная мотивация, компетенции.

Введение

В условиях глубокой системной трансформации современного образования, вызванной стремительным технологическим развитием, ускоренным устареванием знаний и усложнением социальных запросов, высшая школа сталкивается с необходимостью поиска новых эффективных средств формирования профессиональных и общекультурных компетенций обучающихся. Одним из наиболее перспективных направлений становится интеграция игровых технологий в образовательное пространство, что позволяет не только интенсифицировать познавательную деятельность студентов, но и повысить их учебную мотивацию, самостоятельность и способность к принятию решений.

Основная часть

Игровые технологии — это не просто элемент досуга, а полноценный инструмент (средство) образовательного процесса. Их педагогическая ценность подтверждается трудами таких значимых исследователей отечественной психологии и педагогики как С.Т. Шацкий, П.П. Болонский, Н.Г. Морозова, таких зарубежных исследователей как Ж. Пиаже, Д. Брунер, Э. Эриксон, таких современных российских и зарубежных учёных, как Г.А. Цукерман, А.Г. Асмолов, К. Капп. Тема игровых технологий привлекает внимание учёных на протяжении десятилетий и остаётся одной из самых динамично развивающихся в современной педагогике.

Представляется обоснованным тезис о том, что современная образовательная парадигма пребывает в состоянии глубокой системной трансформации. На данную проблематику в своих фундаментальных трудах неоднократно указывал академик В. И. Загвязинский, акцентируя внимание на многофакторности текущего кризиса образования [Загвязинский, 2013]. Подобная стагнация во многом детерминирована радикальными сдвигами в социокультурной системе общества – это первое условие. Следующим условием есть тот факт, что мы наблюдаем качественное изменение самой онтологии человеческого бытия: нарастающая непредсказуемость будущего, феномен ускоренного устаревания актуальности знаний и стремительная технологическая экспансия создают ситуацию информационного пресыщения, к которой классическая педагогическая модель оказывается не всегда адаптирована. Наша система образования не может отвечать на вызовы современной реальности, и уж тем более решать задачи на перспективу.

Ещё одним условием есть «... явно проявившийся разрыв между в целом верно ориентированной государственной социальной стратегией и во многом не соответствующей ей образовательной политикой как на федеральном, так и на региональном уровнях» [Загвязинский, 2013, с. 12]. Указанные диссонансы зачастую проявляются в латентном несоответствии векторов государственных стратегических ориентиров и содержания прикладных образовательных программ. Несмотря на масштабные декларативные процессы модернизации академической среды, реальная имплементация инноваций носит выраженный инерционный характер, что свидетельствует о дефиците механизмов межуровневой синхронизации. Ситуация осложняется перманентным ресурсным дефицитом,

ограничивающим потенциал реализации актуальных реформ в рамках текущей образовательной политики.

Сводный эффект вышеизложенных факторов находит свое отражение в институциональной неподатливости системы, препятствующей оперативной адаптации к изменчивым социальным запросам. В конечном итоге это создает барьеры для воспроизводства человеческого капитала, обладающего компетенциями, которые были бы в полной мере соответствующие современным требованиям глобального рынка и потребностям постиндустриальной экономики. Всё образовательное пространство оказалось в трудной ситуации ввиду снижения личностного, социального и финансового аспектов. Активная гражданская позиция, духовно-нравственные качества, развитие способностей, ответственности, активная социальная позиция, общинность, подготовка высококлассных кадров, доступное качественное образование, конкурентный потенциал и т.д. Всё выше перечисленное движется по нисходящей.

Текущее состояние отечественной образовательной сферы, по нашему глубокому убеждению, правомерно квалифицировать как глубокую системную трансформацию, носящую кризисный характер. В своих трудах

В. И. Загвязинский акцентировал внимание на раздвоенной природе данного феномена: кризис выступает не только предвестником деструкции сложившихся институтов, но и маркером неявных факторов, искусственно сдерживающих прогрессивную эволюцию академической среды [Загвязинский, 2013]. Тем не менее, опора на фундаментальные гуманистические традиции и осознание стратегической роли образования в социоэкономическом росте позволяют интерпретировать нынешнюю нестабильность не как упадок, а как закономерный этап «обновления и возрождения» всей системы [Загвязинский, 2013].

В современных реалиях институциональная структура высшей школы претерпевает фундаментальные качественные сдвиги. Подобные метаморфозы определены, прежде всего, интенсивной технологизацией и включением прорывных инновационных решений в образовательный ландшафт.

«Современная отечественная система профессионального образования нацелена на формирование у обучающихся заранее установленных универсальных (общекультурных), общепрофессиональных и профессиональных компетенций. Среди них встречаются компетенции, овладение которыми прямо или косвенно подразумевает изучение образовательных технологий и их осознанное использование в будущей профессиональной деятельности» [Постникова, Давыденко, 2024, с. 42].

В современных условиях приоритетным вектором развития профессионального образования выступает формирование личности специалиста, чей квалификационный профиль не ограничивается сугубо набором базовых компетенций. Актуальным становится запрос на подготовку профессионалов, обладающих высоким уровнем ответственности, рыночной конкурентоспособностью и способностью к непрерывной профессиональной лабильности, что предполагает выраженную социальную проактивность и адаптивность к карьерным трансформациям. В процессе академической подготовки будущий педагогический работник должен не только аккумулировать фундаментальный теоретический базис, но и овладевать навыками ситуативного реагирования, актуализируя собственный креативный потенциал в режиме реального времени [Педагогические технологии..., 2025].

Однако реализация данных задач вступает в определенный диссонанс с сохраняющейся приверженностью высшей школы к классическим образовательным форматам. Сегодня

академическое сообщество стоит перед необходимостью парадигмального сдвига: перехода от традиционной репродуктивной лекционной модели к интерактивному субъект-субъектному взаимодействию, опирающемуся на инновационный методический инструментарий и активные формы освоения знаний [Сластенин и др., 2002]. «Одним из современных требований к организации учебного процесса в вузе названо широкое использование в учебном процессе нетрадиционных и интерактивных педагогических технологий для формирования необходимых профессиональных и общекультурных компетенций» [Селезнёва, 2016, с. 12], ведущее место среди которых занимают игровые технологии обучения.

Игра как метод обучения используется достаточно давно. Такие учёные, как Л. С. Выготский, А. Н. Леонтьев, Д. Б. Эльконин работали над учением об игре, над её методологической базой, занимались вопросом положительного влияния на обучающихся.

В концептуальном изложении Л. С. Выготского игровая деятельность в образовательном пространстве интерпретируется как специфическая форма структурирования учебного процесса. Она базируется на субъект-субъектном взаимодействии участников и направлена не только на реализацию дидактических целей, но и на системное развитие профессионально значимых компетенций [Выготский, 2021].

При сопоставлении векторов развития образования обнаруживается явный антагонизм: если в рамках традиционалистской парадигмы обучающийся зачастую низводится до позиции пассивного реципиента транслируемой информации, то современные педагогические требования диктуют необходимость его трансформации в активный субъект познания [Давыдова, 2025]. В этой точке фиксируется существенный разрыв между архаичными методами подачи материала и актуальным социальным запросом на формирование у студенчества навыков автономной и продуктивной интеллектуальной деятельности.

Особая значимость познавательной активности в данном контексте обусловлена её ролью как базового катализатора прогресса. Интенсификация когнитивного поиска не только расширяет гносеологические горизонты и масштаб мышления индивида, но и служит фундаментом для качественного приращения и актуализации профессиональных знаний. Нам импонирует определение понятия «познавательная деятельность» В.А. Сластенина. В своём пособии Он считает, что: «познавательная деятельность – это единство чувственного восприятия, теоретического мышления и практической деятельности. Она осуществляется на каждом жизненном шагу, во всех видах деятельности и социальных взаимоотношений ... (производительный и общественно полезный труд, ценностно-ориентационная и художественно эстетическая деятельность, общение), а также путем выполнения различных предметно практических действий в учебном процессе (экспериментирование, конструирование, решение исследовательских задач и т. п.)» [Сластенин и др., 2002, с.178]. Подводя итоги, следует акцентировать внимание на том, что доминирующей формой человеческой активности выступает познавательная деятельность. Она, в свою очередь, становится катализатором учебного процесса, опираясь на фундамент учебно-познавательной направленности, формирование которой наиболее эффективно реализуется через инструментарий игровых технологий.

Анализ историко-нормативного генезиса образовательных систем позволяет констатировать, что использование игровых методов не является исключительно современной инновацией, обусловленной лишь текущими требованиями эпохи [Груздова, Вилкова, 2013]. Феномен игры сопровождает цивилизацию на всех этапах её развития, эволюционируя в тесном сопряжении с духовной культурой и религиозно-философскими парадигмами различных

этносов. В частности, сакрализация игры в рамках религиозных празднеств обеспечивала не только зрелищность событий, но и устойчивый интерес широких социальных слоев.

Качественный парадигмальный сдвиг в осмыслении данного феномена произошел в XX столетии благодаря фундаментальным изысканиям нидерландского мыслителя Й. Хейзинги. Сформулированная им игровая концепция культуры постулирует, что сама культура генетически произрастает из игры и неспособна к автономному существованию вне её контекста. Согласно Хейзинге, отсутствие игрового элемента ведет к деградации даже самых развитых цивилизационных структур, поскольку игра выступала прекурсором для формирования ключевых институтов общественной жизни [Турко, 2023].

Античная интеллектуальная традиция также дистанцировала игру от тривиального досуга, рассматривая её как праксиологически значимую деятельность. Так, Платон выделял дидактический и пропедевтический потенциал игры в процессе накопления знаний, а Аристотель интерпретировал её как механизм достижения психофизиологической гармонии и интенсификации когнитивных способностей. Гуманистическая мысль XVII века в лице Ф. Рабле и Ж. Ж. Руссо также апеллировала к значимости игровых форм развития личности. В частности, Руссо настаивал на том, что становление мудреца невозможно без периода детских игр, которые выступают первичным инструментом социализации, нравственного воспитания и обучения в условиях соревновательности [Гусев, 2023].

Педагогическая интерпретация игры получила глубокое развитие в трудах П. Ф. Каптерева, А. С. Макаренко, В. П. Беспалько. С. А. Шмакова. А.С. Макаренко обосновывал необходимость тотального включения игры в жизнедеятельность воспитанника, полагая, что существование ребенка в своей основе глубоко игровое. Исследования К. Д. Ушинского, П. П. Блонского, С. Л. Рубинштейна и Д. Б. Эльконина подтверждают фундаментальную роль игры в механизмах саморегуляции и социальной адаптации личности. К. Д. Ушинский подчеркивал, что игра выступает для ребенка субъективной альтернативой реальности, становясь более понятной и привлекательной именно за счет возможности самостоятельного конструирования её смыслов [Гусев, 2023].

Несмотря на онтологическую традиционность игры, инновационность современных игровых технологий заключается в их способности трансформировать классические дидактические модели [Борисова, 2023]. Внедрение данных технологий в современный образовательный сектор стало императивом, зафиксированным в Федеральных государственных образовательных стандартах (ФГОС). Стандарт позиционирует игру как стратегический ресурс, способствующий технологизации образовательного пространства. Квалификационные требования к профессиональной подготовке будущих педагогов актуализируют необходимость владения обоснованными методами организации деятельности, современными техническими средствами и инновационными технологиями обучения, адаптированными под возрастные и индивидуально-психологические характеристики обучающихся.

Согласно педагогическим исследованиям [Мухина, 2013], игровые технологии способствуют:

- увеличению интереса к учебному процессу и непосредственно к самому обучению;
- развитию самостоятельности, так как большинство игр основано на самоконтроле;
- формированию опыта принятия решений, каждый участник игры сталкивается с необходимостью принятия решения.
- осознанию ролевых обязанностей моделируемого лица;

- расширению междисциплинарного кругозора, так как проблемы, разрешаемые в игровых образовательных технологиях, не могут оставаться в границах какой-либо одной дисциплины;
- получения опыта через ошибки в игровых ситуациях, с последующим применением полученного опыта в реальной практике.

Одним из действенных направлений повышения учебной мотивации будущих педагогов выступает использование игровых технологий, поскольку именно они позволяют усилить познавательную активность студентов и повысить степень их включенности в образовательный процесс.

Чтобы проследить, как игровые технологии влияют на мотивационную сферу студентов, нами было организовано исследование на базе Педагогического института Федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Тихоокеанский государственный университет». В нем приняли участие 25 студентов второго курса бакалавриата высшей школы педагогики и истории. Для диагностики использовалась методика Т. Д. Дубовицкой, позволяющая определить направленность учебной мотивации и установить, какие побуждения преобладают у обучающихся — внутренние или внешние.

Работа строилась в два этапа. На первом, констатирующем, этапе важно было понять исходную ситуацию: насколько студенты вовлечены в учебный процесс, что именно побуждает их учиться и какое место в этой системе занимает собственный интерес к предмету. На втором, контрольном, этапе повторная диагностика проводилась уже после двухнедельного использования игровых форм работы. В этот период в занятия включались деловые и ролевые игры, кейс-методы, учебные викторины и командные конкурсы.

Для оценки использовалась анкета, содержащая утверждения, с которыми студентам предлагалось согласиться или не согласиться. Примеры вопросов методики:

- «Мне нравится учиться, потому что это интересно само по себе» (оценивает внутреннюю мотивацию).
- «Я учусь, чтобы получить диплом и найти хорошую работу» (оценивает внешнюю мотивацию).
- «Занятия по предмету доставляют мне удовольствие».
- «Я выполняю задания, чтобы избежать критики со стороны преподавателя».
- Испытуемым предлагалось выразить свое отношение к каждому высказыванию по шкале: «верно», «пожалуй, верно», «пожалуй, неверно», «неверно».

Цель исследования заключалась в том, чтобы определить уровень и направленность учебной мотивации студентов, а также увидеть, меняется ли она под влиянием специально организованной педагогической работы. Нас интересовало не только формальное соотношение внутренней и внешней мотивации, но и то, как игровые технологии отражаются на познавательном интересе, учебной активности и личностной включенности студентов.

Результаты констатирующего этапа показали, что для значительной части участников учеба в большей степени связана с внешними стимулами. Для многих студентов она воспринималась, прежде всего, как обязанность, которую необходимо выполнять в силу требований учебного процесса. Интерес к содержанию дисциплины при этом был выражен недостаточно. Средний показатель внутренней мотивации составил 9,4 балла, что позволяет говорить о сравнительно слабой познавательной направленности и недостаточной заинтересованности в самом процессе освоения материала.

После двух недель систематического использования игровых технологий ситуация стала меняться. На контрольном этапе была отмечена положительная динамика: возрос уровень внутренней мотивации, а число студентов, проявлявших личностную заинтересованность в учебной деятельности, увеличилось. Одновременно снизились показатели внешней мотивации: уменьшился ее средний балл и сократилась доля тех обучающихся, для кого основным побудителем оставались внешние требования и оценки. Эти изменения нашли отражение в данных, представленных в таблице 1.

Таблица 1 – Динамика учебной мотивации студентов до и после применения игровых технологий

Показатель	До применения игровых технологий	После применения игровых технологий
Средний уровень внутренней мотивации (баллы)	9,4	15,1
Доля студентов с внутренней мотивацией (%)	33%	73%
Средний уровень внешней мотивации (баллы)	16,2	9,8
Доля студентов с внешней мотивацией (%)	67%	27%

Важно подчеркнуть, что игровые технологии сработали не просто как способ сделать занятия более эмоциональными или разнообразными. Их влияние оказалось глубже: студенты стали активнее включаться в обсуждение, легче вступать во взаимодействие, проявлять инициативу и воспринимать учебные задания как пространство для самостоятельного поиска решения. Иначе говоря, игра выступила не развлечением, а педагогически организованным механизмом включения в учебно-познавательную деятельность.

Таким образом, результаты проведенного исследования дают основание утверждать, что игровые технологии действительно могут рассматриваться как эффективное средство повышения учебной мотивации студентов педагогического вуза. Их использование способствует усилению познавательного интереса, поддерживает развитие внутренней мотивации и делает учебную деятельность более осмысленной для самих обучающихся. В связи с этим игровые формы работы представляются целесообразными для более активного и системного внедрения в образовательную практику.

Резюмируя вышеизложенное, следует констатировать, что дидактический ресурс игровых практик в современной высшей школе актуализирован не в полном объеме, несмотря на его очевидную значимость. Внедрение игровых технологий представляет собой инновационный вектор трансляции когнитивного опыта, позволяющий нивелировать жесткую нормативную регламентацию учебного процесса и интегрировать в него нетривиальные, творческие методические решения.

Для успешной имплементации данных инноваций на государственном уровне реализуется стратегия масштабной модернизации материально-технической базы, направленная на цифровую трансформацию образовательной среды и обеспечение технологического суверенитета, в том числе через механизмы спонсорской поддержки и инвестиций. Однако ключевым фактором эффективности данного процесса остается личностно-профессиональный потенциал самого педагога. Его готовность к глубокой эмоциональной и интеллектуальной самоотдаче, а также стремление к повышению вовлеченности студентов в образовательный поиск. Всё это является необходимыми условиями успеха.

Вместе с тем, нельзя игнорировать существующие проблемные аспекты. Любая имитационная модель профессиональной ситуации в игровом контексте неизбежно является

редуцированным вариантом реальности, которая в практической деятельности всегда оказывается более многогранной. Эффективность игры также напрямую определена модераторскими компетенциями преподавателя: его способностью управлять групповой динамикой, предотвращать межличностную напряженность и поддерживать фокус внимания при колоссальных временных затратах на подготовку подобных занятий.

В условиях перманентного реформирования отечественной системы образования профессорско-преподавательский состав сталкивается с избыточной административной нагрузкой (адаптация программ под меняющиеся ФГОС, освоение новых цифровых сервисов, разработка оценочного инструментария). Решение данных проблемных узлов требует не только оптимизации рабочих процессов, но и дополнительного финансового обеспечения [Степанов, Гергет, 2025].

Заключение

Необходимо подчеркнуть, что игровые технологии должны выступать в качестве вспомогательного инструмента, способствующего формированию динамичной и аттрактивной учебной атмосферы. При этом критически важно, чтобы все игровые компоненты были строго ориентированы на достижение конкретных образовательных результатов, не превращаясь в самоцель [Рудинский, Бусель, 2024].

Вопрос о возможности полной конвергенции традиционных и инновационных подходов остается дискуссионным. Тем не менее, анализ позволяет утверждать, что игровые технологии являются неотъемлемым атрибутом педагогического прогресса. Представляется целесообразным придерживаться политики рационального баланса: гармоничное сочетание классической академической традиции с игровыми элементами позволяет поддерживать познавательный интерес и мотивацию студентов, не допуская при этом подмены фундаментального обучения чисто развлекательной деятельностью.

Библиография

1. Борисова К.Е. Новые технологии в образовании: мотивация и обучение через игру. Ростов-на-Дону: Донской государственный технический университет, 2023. 4 с. URL: <https://phsreda.com/e-articles/10526/Action10526-109232.pdf>
2. Выготский Л.С. Психология развития: избранные работы. М.: Юрайт, 2021. 281 с. URL: <https://urait.ru/bcode/471767>
3. Груздова О.Г., Вилкова А.А. Игровые технологии в учебно-воспитательном процессе студентов среднего профессионального образования // Вестник Пензенского государственного университета. 2013. № 4. С. 33-36.
4. Гусев И.Е. Исторические основы геймификации: игра, игровые технологии // Проблемы современного педагогического образования. 2023. № 78-1. С. 110-113. URL: <https://elibrary.ru/iqijjx>
5. Давыдова В.Н. Современный образовательный процесс в начальном общем образовании // Материалы областной научно-практической конференции «Педагогические чтения имени А.А. Куманева. Новые векторы развития образования: лучшие практики, проблемы, перспективы» (24 апреля 2025 г.). Ч. 1. Лукоянов: ГБПОУ ЛПК, 2025. С. 171-186.
6. Загвязинский В.И. Современная ситуация в российском образовании и стратегия его дальнейшего развития // Материалы VI Всероссийской научно-практической конференции. Н. Новгород, 2013. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=21753383>
7. Мухина Т.Г. Активные и интерактивные образовательные технологии (формы проведения занятий) в высшей школе: учебное пособие. Н. Новгород: ННГАСУ, 2013. 152 с.
8. Педагогические технологии. Организация деятельности: учебник и практикум для вузов / под ред. Л.В. Байбородовой. 2-е изд., перераб. и доп. М.: Юрайт, 2025.
9. Постникова Л.М., Давыденко В.А. Применение технологии «Чирлидинг» при формировании привычек ЗОЖ: на примере Дальневосточного государственного медицинского университета // Современное педагогическое образование. 2024. № 4. С. 20-23.

10. Рудинский И.Д., Бусель С.В. Игровые образовательные технологии и практики: предпосылки и особенности применения // Отечественная и зарубежная педагогика. 2024. Т. 1, № 1 (97). С. 39-61.
11. Саглам Ф.А. Игровые технологии на уроках английского языка в инклюзивном образовательном пространстве. Казань: Казанский инновационный университет им. В.Г. Тимирязова (ИЭУП), 2023. URL: <https://www.pedopyt.ru/categories/9/articles/4254>
12. Селезнёва Н.А. Широкое использование в учебном процессе нетрадиционных и интерактивных педагогических технологий для формирования необходимых профессиональных и общекультурных компетенций // Вестник Института образования взрослых РАН. 2016. № 4. С. 12.
13. Слостенин В.А. и др. Педагогика: учеб. пособие для студентов высших педагогических учебных заведений. М.: Академия, 2002. 178 с.
14. Степанов М.А., Гергет О.М. Игровая технология в образовательном процессе: технологические особенности игр в процессе обучения // International Journal of Open Information Technologies. 2025. Vol. 13, № 4. С. 170-180.
15. Турко У.И. Современные игровые технологии на уроках русского языка как иностранного: обзор лингводидактических практик // Art Logos (Искусство слова). 2023. № 2. С. 178-191.
16. Ярославцев Р.О., Ганьшина Г.В., Лаврентьева Е.Ю. Игровые технологии: креативный подход к творческой самореализации студенческой молодежи // Педагогический научный журнал. 2024. Т. 7, № 4. С. 101-106. URL: <https://www.mgpu.ru/personal/ganshina-galina-vasilevna/>

Game Technologies as a Means of the Educational Space for Technological Development of Students in a Higher Educational Institution

Valentina A. Davydenko

PhD in Pedagogical Sciences, Associate Professor,
Head of the Higher School of Pedagogy and History,
Pacific State University,
680011, 136, Tikhookeanskaya str., Khabarovsk, Russian Federation;
e-mail: 009415@togudv.ru

Iona O. Nikishechkina

Master's Student,
Pacific State University,
680011, 136, Tikhookeanskaya str., Khabarovsk, Russian Federation;
e-mail: 2025105578@togudv.ru

Abstract

The presented work is devoted to a critical understanding of the institutional deficit in the integration of game-based educational tools into the modern environment of higher education. The reasons hindering the active implementation of interactive forms of learning are examined in detail, despite the obvious advantages of such approaches. The article reveals the factors that determine the persistent dominance of conservative didactic paradigms over progressive innovative methods. Special attention is paid to the historically established inertia of pedagogical communities, as well as the insufficient readiness of university administrators to take game-based approaches seriously. The author emphasizes the need to overcome existing barriers associated with the conservatism of the educational environment, and proposes practical steps for the gradual introduction of new approaches into the everyday practice of universities. Concurrently, the author verifies the

determinants confirming the constructive influence of game technologies on the intensification of cognitive activity of students in the system of professional education.

For citation

Davydenko V.A., Nikishechkina I.O. (2026) Igrovyie tekhnologii kak sredstvo obrazovatel'nogo prostranstva tekhnologicheskogo razvitiya obuchayushchikhsya v vysshem uchebnom zavedenii [Game Technologies as a Means of the Educational Space for Technological Development of Students in a Higher Educational Institution]. *Pedagogicheskii zhurnal* [Pedagogical Journal], 16 (4A), pp. 9-19. DOI: 10.34670/AR.2026.46.47.001

Keywords

Situation in education, crisis of education, innovative technologies, game technologies, cognitive activity, game, educational motivation, competencies.

References

1. Borisova, K. E. (2023). *Novye tekhnologii v obrazovanii: motivatsiya i obuchenie cherez igru* [New technologies in education: Motivation and learning through play]. Don State Technical University. <https://phsreda.com/e-articles/10526/Action10526-109232.pdf>
2. Davydova, V. N. (2025). Sovremennyy obrazovatelnyy protsess v nachalnom obshchem obrazovanii [The modern educational process in primary general education]. In *Materials of the regional scientific-practical conference "Pedagogical readings in memory of A.A. Kumaneev..."* (Part 1, pp. 171-186). GBOU LPK.
3. Gruzova, O. G., & Vil'kova, A. A. (2013). Igrovyie tekhnologii v uchebno-vospitatel'nom protsesse studentov srednego professional'nogo obrazovaniya [Gaming technologies in the educational process of students of secondary vocational education]. *Bulletin of Penza State University*, (4), 33-36.
4. Gusev, I. E. (2023). Istoricheskie osnovy geymifikatsii: igra, igrovye tekhnologii [Historical foundations of gamification: Play, gaming technologies]. *Problems of Modern Pedagogical Education*, (78-1), 110-113. <https://elibrary.ru/ijljljx>
5. Mukhina, T. G. (2013). *Aktivnye i interaktivnye obrazovatelnye tekhnologii (formy provedeniya zanyatiy) v vysshey shkole* [Active and interactive educational technologies (forms of conducting classes) in higher education]. NNGASU.
6. Pedagogical technologies: Organization of activities: Textbook and practicum for universities. (2025). (L. V. Baiborodova, Ed.; 2nd ed.). Yurait.
7. Postnikova, L. M., & Davydenko, V. A. (2024). Primenenie tekhnologii «Chirliding» pri formirovanii privyчек ZOZH: na primere Dalnevostochnogo gosudarstvennogo meditsinskogo universiteta [The use of cheerleading technology in the formation of healthy lifestyle habits: A case study of the Far Eastern State Medical University]. *Modern Pedagogical Education*, (4), 20-23.
8. Rudinsky, I. D., & Busel, S. V. (2024). Igrovyie obrazovatelnye tekhnologii i praktiki: predposylki i osobennosti primeneniya [Gaming educational technologies and practices: Prerequisites and features of application]. *Domestic and Foreign Pedagogy*, 1(1), 39-61.
9. Saglam, F. A. (2023). *Igrovyie tekhnologii na urokakh angliyskogo yazyka v inklyuzivnom obrazovatel'nom prostranstve* [Gaming technologies in English lessons in an inclusive educational space]. Kazan Innovation University. <https://www.pedopyt.ru/categories/9/articles/4254>
10. Selezneva, N. A. (2016). Shirokoe ispolzovanie v uchebnom protsesse netraditsionnykh i interaktivnykh pedagogicheskikh tekhnologiy dlya formirovaniya neobkhodimyykh professionalnykh i obshchekulturnykh kompetentsiy [Wide use of non-traditional and interactive pedagogical technologies in the educational process for the formation of necessary professional and general cultural competencies]. *Bulletin of the Institute of Adult Education of the Russian Academy of Sciences*, (4), 12.
11. Slastenin, V. A., et al. (2002). *Pedagogika* [Pedagogy]. Akademiya.
12. Stepanov, M. A., & Gerget, O. M. (2025). Igrovaya tekhnologiya v obrazovatel'nom protsesse: tekhnologicheskie osobennosti igr v protsesse obucheniya [Gaming technology in the educational process: Technological features of games in the learning process]. *International Journal of Open Information Technologies*, 13(4), 170-180.
13. Turko, U. I. (2023). Sovremennyye igrovye tekhnologii na urokakh russkogo yazyka kak inostrannogo: obzor lingvodidakticheskikh praktik [Modern gaming technologies in Russian as a foreign language lessons: A review of linguodidactic practices]. *Art Logos (The Art of the Word)*, (2), 178-191.
14. Vygotsky, L. S. (2021). *Psikhologiya razvitiya: izbrannyye raboty* [Psychology of development: Selected works].

Yurait. <https://urait.ru/bcode/471767>

15. Yaroslavtsev, R. O., Ganshina, G. V., & Lavrentyeva, E. Y. (2024). Igrovyte tekhnologii: kreativnyy podkhod k tvorcheskoy samorealizatsii studencheskoy molodezhi [Gaming technologies: A creative approach to the creative self-realization of student youth]. *Pedagogical Scientific Journal*, 7(4), 101-106. <https://www.mgpu.ru/personal/ganshina-galina-vasilevna/>
16. Zagvyazinsky, V. I. (2013). Sovremennaya situatsiya v rossiyskom obrazovanii i strategiya ego dalneyshego razvitiya [The current situation in Russian education and strategies for its further development]. In *Materials of the VI All-Russian Scientific and Practical Confe*