

УДК 378

DOI: 10.34670/AR.2026.87.97.018

Настольная игра как современный метод интерактивного обучения в высшей школе

Шишнёва Ольга Викторовна

Кандидат экономических наук,
доцент,
кафедра государственного и корпоративного управления,
Кубанский государственный технологический университет;
350072, Российская Федерация, Краснодар, ул. Московская, 2;
e-mail: Shishneva@mail.ru

Аннотация

Статья освещает теоретико-методологические вопросы применения настольных игр как метода интерактивного обучения в высшей школе. Объектом исследования является настольная игра как метод интерактивного обучения в высшей школе, а его предметом — методологические основы настольной игры. В ходе исследования использовался метод теоретического анализа научной и методической литературы, методы анализа и обобщения. Автор уделяет внимание вопросам применения и методологии проведения настольных игр в учебном процессе в вузе.

Для цитирования в научных исследованиях

Шишнёва О.В. Настольная игра как современный метод интерактивного обучения в высшей школе // Педагогический журнал. 2026. Т. 16. № 6А. С. 194-200. DOI: 10.34670/AR.2026.87.97.018

Ключевые слова

Интерактивные образовательные технологии, настольная игра, методологическая основа настольной игры, макет настольной игры, ожидаемые эффекты, методология исследования, образовательные технологии.

Введение

Научная новизна исследования состоит в развитии и уточнении понятия настольная игра как метод интерактивного обучения, а также в рассмотрении методологии разработки и интеграции настольной игры в учебный процесс.

Задачи исследования:

1. Выявить современные подходы к интерактивным методам обучения, в высшей школе.
2. Дать определение настольной деловой игры как метода интерактивного обучения, а также выделить ее преимущества и педагогическую целесообразность.
3. Рассмотреть методологическое содержание настольной игры «Первый флагман»

Теоретической базой исследования послужили научные статьи и методическая литература по использованию интерактивных методов обучения в образовательной практике вуза (Ступиной С.Б., Кузнецовой Т.Б., Крыловой М.Н., Гайдук Л.Д. и др.).

Практическая значимость работы заключается в возможности использования уточненных научных представлений о современных интерактивных методах при разработке учебных занятий и рекомендаций по обучению студентов вуза, в основе которых лежит настольная игра, как интерактивная образовательная технология.

Основная часть

Система высшего образования находится в процессе фундаментальной трансформации, обусловленной глобальной цифровизацией, изменениями в социально-экономической сфере и технологиями искусственного интеллекта во всех аспектах профессиональной деятельности. В этих условиях особую актуальность приобретает проблема повышения эффективности образовательного процесса в контексте формирования профессиональных компетенций будущих специалистов.

Необходимость интеграции интерактивных методов обучения в образовательный процесс и их расширение в высшей школе обусловлена не только требованиями федеральных государственных образовательных стандартов (удельный вес занятий, проводимых в интерактивных формах, должен составлять 20% – 30% от общего числа аудиторных занятий), но и глобальными трендами в развитии образовательных систем.

Как было отмечено в аналитическом обзоре Всемирного экономического форума, к 2030 году более 85% профессиональных компетенций будут связаны с навыками коммуникации, критического мышления и креативности, формирование которых сложно представить без интерактивных форм обучения.

В данном контексте интерактивные методы обучения выступают не просто как дидактический инструмент, но как системообразующий комплексный фактор формирования образовательной среды актуального типа, ориентированной на развитие профессиональной составляющей обучающихся.

Анализ эффективности различных типов интерактивных методов показал, что наиболее значительный прирост показателей профессиональной компетентности обеспечивают проектно-исследовательские методы (32,1%), игровые методы (29,6%) и дискуссионные методы (22,7%) [Чижевская Моспанова, Крамарева, 2025].

Как отмечает Л.С. Подымова, «интерактивный подход основан на непрерывном открытом и свободном общении», интерактивное обучение – это «обучение, погруженное в общение»

[Подымова, 2011].

С. Б. Ступина определяет интерактивное обучение следующим образом:

- обучение, построенное на взаимодействии учащегося с учебным окружением, учебной средой, которая служит областью осваиваемого опыта;
- обучение, которое основано на психологии человеческих взаимоотношений и взаимодействиях;
- обучение, понимаемое как совместный процесс познания, где знание добывается в совместной деятельности через диалог, полилог [Ступина, 2009 , с. 17].

Нельзя не согласиться с Л. Д. Гайдук, где автор отмечает, что интерактивные методы обучения «придают динамику и современность эффективному образовательному и исследовательскому процессу обучения студентов в вузе, облегчая восприятие сложного материала большого объёма» [Гайдук, 2017, с. 37].

Обобщая анализ тематической литературы, можно выделить интерактивные методы обучения, которые чаще всего применяются в вузе:

- деловая (ролевая) игра;
- проведение «круглого стола» (дискуссия, дебаты);
- мозговой штурм;
- кейс-стадия;
- мастер-класс и пр.

При этом настольные игры, как метод интерактивного обучения, встречается достаточно редко.

В рамках данной работы, мы будем рассматривать настольную игру, как самостоятельную интерактивную педагогическую технологию обучения, которая требует уточнения, развития и популяризации.

В педагогической науке нет четкого определения понятия настольной игры как формы интерактивной образовательной технологии.

Обобщая опыт педагогического наблюдения, существующие определения и виды интерактивных технологий в учебном процессе, их значимость, характеристики и ключевые составляющие, автором было дано следующее определение. Настольная игра – интерактивная образовательная технология, которая направлена на формирование и закрепление теоретических знаний и (или) конкретных практических навыков через имитацию реальных бизнес-процессов, ситуаций и игровых сценариев, содержащая дидактический материал, включающий игровые компоненты (игровое поле, карточки с заданиями, фишки, ресурсные игровые элементы и пр.), обеспечивающий повышение образовательных результатов в рамках конкретной учебной дисциплины за счёт вовлечённости, многократного повторения действий в вариативных игровых условиях и немедленной обратной связи.

На основе сформированного определения в рамках данной работы, выделим ключевые тезисы о применении настольных игр в вузе:

1. Интерактивность как базовый элемент обучения. Настольные игры являются ярким примером интерактивной образовательной технологии. В отличие от традиционных и активных методов обучения, они требуют непрерывного взаимодействия между всеми участниками образовательного процесса с игровой средой.

2. Повышение образовательных результатов. Применение настольных игр способствует повышению образовательных результатов в рамках изучаемой дисциплины. Это достигается за счет перехода от пассивного к активному процессу обучения. Студенты учатся анализировать

информацию, планировать действия, работать в команде и принимать ответственные решения, что способствует более глубокому пониманию теории и формированию устойчивых профессиональных умений.

В рамках изучения базовых экономических дисциплин, таких как «Основы предпринимательской деятельности», «Менеджмент», «Маркетинг» была разработана настольная игра «Первый флагман». Макет настольной игры представлен на рис.1



Рисунок 1 – Макет настольной игры «Первый флагман»

Эта игра направлена на формирование и закрепление базовых терминов, алгоритмов и технологий предпринимательства, позволяет студентам научиться проработать в игровом формате основные этапы запуска своего дела, пройти путь от идеи до первых продаж, развить практические навыки и подготовить их к реальным вызовам рынка.

Игра представлена игровым полем, фишками, игральным кубиком, карточками с заданиями по каждому направлению. Игра состоит из 5 главных направлений: идея и анализ рынка, ресурсы, бренд, маркетинг, первые продажи. Каждое из направлений состоит из 4 категорий.

Игра проводится среди студентов по 5-6 человек. Игрок кидает кубик, попадает на определённое поле и вытягивает карточку с заданием. Отвечая верно на вопрос, выполняя задание он получит игровую монету. Побеждает тот игрок, который получит в процессе игры максимальное количество монет. В таблице 1 представлена краткая методологическая основа настольной игры «Первый флагман».

Таблица 1 – Методологическая основа настольной игры «Первый флагман»

Базовые составляющие игры		
Направление/ категория	Описание	Возможности блока
Идея и анализ рынка: - тренды - конкуренты - аудитория - рыночные возможности	Участники прорабатывают свою бизнес идею, изучают целевую аудиторию, проводят конкурентный анализ, формируют уникальное торговое предложение (УТП).	- проработка бизнес идеи. - определение потребностей потребителей; - формирование конкурентных преимуществ.

Базовые составляющие игры		
Направление/ категория	Описание	Возможности блока
Ресурсы: - время и навыки - социальный капитал - финансовые ресурсы - информ. ресурсы	Управление финансами, социальными ресурсами и нематериальными активами.	- управление бюджетом и инвестициями; - развитие нематериальных ресурсов; - поиск социальных ресурсов; - значимость информ. ресурса.
Бренд: - образ бренда - ценности - самопрезентация - УТП	Создание уникального бренда: разработка логотипа, фирменного стиля, названия, миссии и ценностей компании	- разработка визуальной идентификации. - прорисовка позиционирования на рынке. - привлечение внимания ЦА.
Маркетинг: - сторителлинг - точки контакта - коммуникации - социальные сети	Участникам предстоит разработать маркетинговую стратегию продвижения продукта: реклама, PR-кампании, мероприятия по привлечению клиентов.	- составление плана продвижения продукта - выбор эффективных каналов рекламы - организация мероприятий и акций
Первые продажи: - монетизация - потерянные сделки - воронка продаж - обратная связь	Запуск первой партии товара или услуги, привлечение первых покупателей, работа с обратной связью и улучшение качества продукции.	- освоение процесса продаж. - отладка процессов доставки и обслуживания клиентов. - получение прибыли и дальнейшее развитие проекта.
Ключевая значимость игры		
- комплексное моделирование предпринимательского пути. Игра позволяет студентам пройти весь цикл создания бизнеса - от генерации идеи до совершения первых продаж.	- формирование практических навыков через действие. Вместо заучивания терминов студенты учатся применять их на практике: анализировать конкурентов, формировать УТП (уникальное торговое предложение), управлять ресурсами (финансовыми, временными, социальными) и выстраивать маркетинговую стратегию.	- развитие гибких навыков - Soft Skills. В процессе игры студенты вынуждены постоянно коммуницировать друг с другом, аргументировать свои действия, работать в команде (при парной или групповой игре) и проявлять лидерские качества.
Ожидаемые эффекты интеграции настольной игры в учебный процесс		
преподаватель – группа	учебной микрогруппы	для конкретного обучающегося
- современное отношение к учебному процессу; - применение современных образовательных технологий; - повышение успеваемости; - комплексное освоение учебного курса; - формирование мотивационной готовности к межличностному взаимодействию.	- поощрение к гибкой смене социальных ролей в зависимости от ситуации; - развитие нравственных норм и правил совместной деятельности; - развитие способности разрешать конфликты, способности к компромиссам; - повышение мотивации к познавательной деятельности; - формирование ответственности за итоговый результат.	- опыт активного освоения учебного содержания во взаимодействии с другими обучающимися и с преподавателем; - развитие личностной рефлексии; - освоение нового опыта учебного взаимодействия; - развитие навыков коммуникации; - закрепление учебного материала; - повышение академической успеваемости.

Интеграция игрового вида деятельности в образовательный процесс имеет очень важное практическое значение и может способствовать формированию непроизвольного интереса к познанию основ изучаемых дисциплин

Заключение

Проведенный анализ подтверждает высокую педагогическую целесообразность интеграции настольных игр в образовательный процесс высшей школы как современного метода интерактивного обучения. Настольная игра «Первый флагман», разработанная для дисциплин экономической направленности, служит наглядной апробацией данного подхода. Она позволяет комплексно смоделировать предпринимательский путь - от генерации идеи до первых продаж – трансформируя пассивное усвоение теории в активный процесс применения знаний через вариативные сценарии, управление ресурсами и немедленную обратную связь.

Библиография

1. Бирюкова Е.В. Интерактивные методы обучения в профессиональном образовании // Молодой ученый. 2020. № 51 (341). С. 357-359.
2. Гайдук Л.Д. Инновационные технологии: мастер-класс как интерактивный метод обучения будущих экономистов // Научные стремления. 2017. № 22. С. 37-38.
3. Галуза А.В. Применение интерактивных методов в преподавании «Психологии бизнеса» // Гуманитарные науки в современном вузе как основа межкультурного взаимодействия: Материалы международной научной конференции / под ред. С.И. Бугашева, А.С. Минина. СПб.: СПГУПТиД, 2018. С. 48-51.
4. Никишкин В.В., Твердохлебова М.Д., Гонтар Е.А. Роль интерактивных методов обучения в высшей школе в эффективном освоении компетенций // Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки. 2014. № 12-2. С. 207-210.
5. Подымова Л.С. Интерактивные методы в обучении и воспитании школьников: Методическое пособие. М.: УЦ «Перспектива», 2011. 32 с.
6. Ступина С.Б. Технологии интерактивного обучения в высшей школе: учеб.-метод. пособие. Саратов, 2009. 52 с.
7. Чижевская И.Н., Моспанова Н.Ю., Крамарева И.Е. Анализ эффективности интерактивных методов обучения в формировании профессиональных компетенций будущих специалистов // Управление образованием: теория и практика. 2025. Т. 15. № 7-1. С. 108.

Board Game as a Modern Method of Interactive Learning in Higher Education

Ol'ga V. Shishneva

PhD in Economics, Associate Professor,
Department of State and Corporate Governance,
Kuban State Technological University,
350072, 2, Moskovskaya str., Krasnodar, Russian Federation;
e-mail: Shishneva@mail.ru

Abstract

The article covers the theoretical and methodological issues of using board games as a method of interactive learning in higher education. The object of the research is the board game as a method of interactive learning in higher education, and its subject is the methodological foundations of the

board game. The study employed the method of theoretical analysis of scientific and methodological literature, as well as methods of analysis and generalization. The author pays attention to the issues of application and methodology of conducting board games in the educational process at the university.

For citation

Shishneva O.V. (2026) *Nastol'naya igra kak sovremennyy metod interaktivnogo obucheniya v vysshey shkole* [Board Game as a Modern Method of Interactive Learning in Higher Education]. *Pedagogicheskii zhurnal* [Pedagogical Journal], 16 (6A), pp. 194-200. DOI: 10.34670/AR.2026.87.97.018

Keywords

Interactive educational technologies, board game, methodological foundation of a board game, board game layout, expected effects, research methodology, educational technologies.

References

1. Biryukova, E.V. (2020). Interaktivnyye metody obucheniya v professionalnom obrazovanii [Interactive teaching methods in vocational education]. *Molodoyuchenny*, (51), 357-359.
2. Chizhevskaya, I.N., Mospanova, N.Yu., & Kramareva, I.E. (2025). Analiz effektivnosti interaktivnykh metodov obucheniya v formirovanii professionalnykh kompetentsiy budushchikh spetsialistov [Analysis of the effectiveness of interactive teaching methods in the formation of professional competencies of future specialists]. *Upravleniye obrazovaniyem: teoriya i praktika*, 15(7-1), 108.
3. Gayduk, L.D. (2017). Innovatsionnyye tekhnologii: master-klass kak interaktivnyy metod obucheniya budushchikh ekonomistov [Innovative technologies: master class as an interactive method of teaching future economists]. *Nauchnyye stremleniya*, (22), 37-38.
4. Galuza, A.V. (2018). Primeneniye interaktivnykh metodov v prepodavanii «Psikhologii biznesa» [Application of interactive methods in teaching "Business Psychology"]. In S.I. Bugashev & A.S. Minin (Eds.), *Gumanitarnyye nauki v sovremennoy vuze kak osnova mezhkulturnogo vzaimodeystviya* (pp. 48-51). St. Petersburg: SPGUPTiD.
5. Nikishkin, V.V., Tverdokhlebova, M.D., & Gontar, E.A. (2014). Rol interaktivnykh metodov obucheniya v vysshey shkole v effektivnom osvoenii kompetentsiy [The role of interactive teaching methods in higher education in the effective development of competencies]. *Gumanitarnyye, sotsialno-ekonomicheskiye i obshchestvennyye nauki*, (12-2), 207-210.
6. Podymova, L.S. (2011). *Interaktivnyye metody v obuchenii i vospitanii shkolnikov* [Interactive methods in teaching and educating schoolchildren]. Moscow: UTc «Perspektiva».
7. Stupina, S.B. (2009). *Tekhnologii interaktivnogo obucheniya v vysshey shkole* [Technologies of interactive learning in higher education]. Saratov.