



Оригинальная статья

DOI: 10.17748/2686–9969–2025-8-1-28-44

УДК 37.013

EDN TGZXBR

**ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ
ИНТЕГРАЦИИ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
В ПРОЦЕСС ОБУЧЕНИЯ СТАРШЕКЛАССНИКОВ**

Анастасия Константиновна Власова

Кубанский государственный университет

г. Краснодар, Россия

<https://orcid.org/0000-0002-0648-6705>

lanetta.agness@rambler.ru

Светлана Сергеевна Игнатович

Кубанский государственный университет

г. Краснодар, Россия

<https://orcid.org/0000-0003-0479-6117>

Researcher ID Web of Science: AAD-7258-2019

Scopus ID: <https://www.scopus.com/authid/detail.uri?authorId=58202706200> -
ssign67@mail.ru

Владлен Константинович Игнатович

Кубанский государственный университет

г. Краснодар, Россия

<https://orcid.org/0000-0002-1625-772X>

Researcher ID Web of Science: AAD-6776-2019

Scopus ID: <https://www.scopus.com/authid/detail.uri?authorId=58202706100>
vign62@mail.ru

Аннотация. Введение. Статья посвящена обоснованию организационно-педагогических условий интеграции игровой деятельности в процесс обучения старшекласников. Общество нуждается в обучении, которое позволяет личностно развиваться и адаптироваться к быстро меняющимся условиям, а игро-

вые методы предоставляют эффективный способ достижения этих целей. Исследование демонстрирует актуальность и многофункциональность игровой деятельности, как в учебной практике, так и в психологическом развитии старшеклассников. Авторы полагают, что это будет способствовать более глубокому и осознанному обучению, а также развитию личной ответственности и саморегуляции среди учащихся. Рассматривается игра не как развлечение, а как мощный образовательный инструмент. Учебная деятельность, которая является ведущей в данном процессе, начинается с возникновением задачи, не решаемой обычным способом. Схематично демонстрируется использование игровых методов для решения нестандартных задач. Отражено состояние проблемы интеграции игровой деятельности в науку и практике образования. **Материалы и методы.** Обобщение, сравнительный анализ, синтез, изучение и анализ литературы. **Результаты и обсуждение.** Разработана модель интеграции игровой деятельности в образовательный процесс старшеклассников. Она представляет собой инновационный подход к обучению, который активизирует когнитивные процессы и повышает мотивацию учащихся. Выявлены и обоснованы конкретные организационно-педагогические условия, способствующие эффективной интеграции игровой деятельности. В результате игровой компонент в обучении старшеклассников не только делает уроки более увлекательными и запоминающимися, но и способствует всестороннему развитию учащихся. Овладение типами и структурой игровой деятельности – ключевой элемент для педагогов, стремящихся создать современный и адаптивный образовательный процесс. **Вывод и заключение.** Игровая деятельность не просто метод, а важный компонент современного образовательного процесса, который способен увеличить эффективность обучения, удовлетворить потребности учащихся и подготовить их к успеху в различных сферах жизни. Обучение современных старшеклассников будет наиболее оптимально и эффективно при использовании современных форм и методов обучения с использованием игровой деятельности. **Практическая значимость.** Работа является вкладом в развитие теории и практики интеграции игровых методов в процесс обучения, что способствует созданию более активной и продуктивной образовательной среды в современных школах.

Ключевые слова: игровая деятельность, процесс обучения, интеграция, старшеклассники, образовательная среда школы, организационно-педагогические условия

Для цитирования: Власова А.К., Игнатович С.С., Игнатович В.К. Организационно-педагогические условия интеграции игровой деятельности в процесс обучения старшеклассников // Педагогика: история, перспективы 2025. Том 8. № 1 . С. 28-44

DOI: 10.17748/2686–9969–2025-8-1-28-44

Original article

**ORGANIZATIONAL AND PEDAGOGICAL CONDITIONS
OF INTEGRATION OF GAME ACTIVITY INTO THE LEARNING
PROCESS OF HIGH SCHOOL STUDENTS****Anastasia K. Vlasova**

Kuban State University

Krasnodar, Russia

<https://orcid.org/0000-0002-0648-6705>lanetta.agness@rambler.ru**Svetlana S. Ignatovich**

Kuban State University

Krasnodar, Russia

<https://orcid.org/0000-0003-0479-6117>

ResearcherID Web of Science: AAD-7258-2019

Scopus ID: [https://www.scopus.com/authid/detail.uri?authorId=58202706200 -
ssign67@mail.ru](https://www.scopus.com/authid/detail.uri?authorId=58202706200-ssign67@mail.ru)**Vladlen K. Ignatovich**

Kuban State University

Krasnodar, Russia

<https://orcid.org/0000-0002-1625-772X>

Researcher ID Web of Science: AAD-6776-2019

Scopus ID: [https://www.scopus.com/authid/detail.uri?authorId=58202706100
vign62@mail.ru](https://www.scopus.com/authid/detail.uri?authorId=58202706100-vign62@mail.ru)

Annotation. Introduction. The article is devoted to the substantiation of organizational and pedagogical conditions for the integration of game activity into the learning process of high school students. Society needs training that allows personal development and adaptation to rapidly changing conditions, and game methods provide an effective way to achieve these goals. The study demonstrates the relevance and multifunctionality of game activities, both in educational practice and in the psychological development of high school students. The authors believe that it will promote deeper and more informed learning, as well as the development of personal responsibility and self-regulation among students. The game is considered not as entertainment, but as a powerful educational tool. Learning activity, which is the leading activity in this process, begins with the emergence of a problem that is not solved in the usual way. The use of game methods for solving non-standard tasks is schematically demonstrated. The state of the problem of game activity integration in the science and practice of education is reflected. **Materials and Methods.** Synthesis, compara-

tive analysis, synthesis, literature review and analysis. Results and discussion. The model of game activity integration into the educational process of high school students has been developed. It represents an innovative approach to learning, which activates cognitive processes and increases students' motivation. Specific organizational and pedagogical conditions contributing to the effective integration of game activity have been identified and substantiated. As a result, the game component in teaching high school students not only makes lessons more exciting and memorable, but also contributes to the comprehensive development of students. Mastering the types and structure of game activities is a key element for teachers seeking to create a modern and adaptive educational process. **Findings and conclusion.** Game activity is not just a method, but an important component of the modern educational process, which can increase the effectiveness of learning, meet the needs of students and prepare them for success in various spheres of life. Training of modern high school students will be most optimal and effective when using modern forms and methods of teaching with the use of game activity. Practical significance. The work is a contribution to the development of the theory and practice of integrating game methods into the learning process, which contributes to the creation of a more active and productive educational environment in modern schools.

Keywords: game activity, learning process, integration, high school students, educational environment of the school, organizational and pedagogical conditions

For Citation: Vlasova A.K., Ignatovich S.S., Ignatovich V.K. Organizational and pedagogical conditions of integration of game activity into the learning process of high school students // Pedagogy: History, Prospects 2025. Vol. 8. No. 1 . P 28-44
DOI: 10.17748/2686–9969–2025-8-1-28-44

Введение

Современное образование сталкивается с рядом вызовов, связанных с необходимостью адаптации учебного процесса к быстро меняющимся условиям жизни, потребностям общества и индивидуальным особенностям учащихся. В этом контексте особую актуальность приобретает интеграция игровой деятельности в образовательный процесс именно в старших классах, где учащиеся начинают формировать свою профессиональную идентичность и активно готовятся к будущей взрослой жизни.

Игровая деятельность, являясь одной из форм обучения в педагогическом процессе, включает в себя особый инструментарий, обеспечивающий развитие критического мышления, креативности, социальных навыков и эмоционального интеллекта личности.

Согласно исследованиям известных психологов-педагогов (Л.С. Выготский, А.М. Макаренко, В.А. Сухомлинский) игровые методы в образовательном процессе способствуют развитию и укреплению познавательного интереса учащихся. Несмотря на это, для успешного внедрения игровой деятельности в педагогический процесс необходимы комплексные организационно-педагогические условия. Нахождение данных условий обеспечивает активное вовлечение старшеклассников в процесс обучения.

Теоретической базой исследования выступили теория деятельности (А.Н. Леонтьев, В.П. Зинченко, В.Д. Шадриков и др.); концепции игровой деятельности (Д.Б. Эльконин, А.Н. Леонтьев, Л.С. Выготский, А.И. Захаров, С.Л. Рубинштейн, К. Гросс); психологическая теория субъекта (А.В. Петровский, В.И. Слободчиков); теории развивающего (В.В. Давыдов и Д.Б. Эльконин) и проблемного (А.В. Брушлинский, Т.В. Кудрявцев, А.М. Матюшкин) обучения.

Методологическими основаниями исследования послужили научно обоснованные положения и идеи деятельностного подхода (Л.С. Выготский, П.Я. Гальперин; А.Н. Леонтьев, А.К. Маркова, Н.Ф. Талызина, Д.Б. Эльконин), личностно-ориентированного (И.А. Зимняя, В.В. Сериков, И.С. Якиманская), концептуальные основы компетентностного подхода (А.Л. Андреев, А.Г. Бермус, Э.Ф. Зеер, Дж. Равен, А.В. Хуторской).

Научная новизна результатов исследования заключается в том, что исследование предлагает новую теоретическую модель, которая наглядно демонстрирует эффективную интеграцию игровой деятельности в процесс обучения старшеклассников. Эта модель основана на объединении различных подходов, таких как деятельностный, личностно-ориентированный и компетентностный, что создает междисциплинарный подход к теме. Помимо этого оно выявляет и обосновывает конкретные организационно-педагогические условия, которые способствуют эффективной интеграции игровой деятельности. Это новаторское определение позволяет педагогам использовать игровые методы более эффективно, ориентируясь на четкие и обоснованные условия.

Методы исследования

Методы исследования в данной работе представлены в виде изучения и анализа литературы, сравнительного анализа, синтеза, обобщения.

Обзор литературы

Игра как метод познания человеком окружающей действительности обрывается за счет внутренних сил человека и помогает познать первичные основы человеческой культуры и «как психологический и педагогический феномен может рассматриваться с различных точек зрения» [1].

Игровая деятельность – это непринуждённая форма человеческой деятельности, которая проходит в особом пространстве на пересечении внутреннего и внешнего мира. Это «сложный вид деятельности, содержащий в себе не-

мало принципов и подходов к своему определению и включающий в себя разные виды проявления деятельности» [1].

Согласно культурологу Н.А. Симбирцевой, «любая игровая деятельность в границах медиаобучения является универсальным методом как для обучающегося, так и для преподавателя, так как позволяет сформировать медиакомпетентность, содержащую в себе представления о действительном мире» [2].

В соответствии с утверждениями исследователей в области массовой коммуникации Е.В. Олешко и В.Ф. Олешко, «проектное мышление может способствовать развитию креативных способностей и позволяет достигать точно поставленных результатов обстоятельств, когда задачи трудны или не совсем ясны» [2].

Структура игровой деятельности предполагает наличие четкой организации и последовательности действий, что помогает создать эффективную и увлекательную образовательную атмосферу. Важнейшими элементами этой структуры являются правила игры, цели, а также динамика взаимодействия между участниками. Надлежащая подготовка и организация игровой деятельности позволяют учителям интегрировать игровую составляющую в учебный процесс более эффективно, поддерживая интерес старших школьников к обучению и способствуя их личностному развитию [1].

Учебная деятельность, которая является ведущей в данном процессе, начинается с возникновением задачи, не решаемой обычным способом.

По мнению ученых «традиционный “дидактический” подход к организации исследовательской деятельности учащихся иногда переносится и в особые ситуации, где, казалось бы, именно интерес как форма проявления субъектности должен выступать фундаментом этой деятельности» [3, с. 326].

Как уже было нами показано ранее, «принцип геймификации получил в последнее время широкое распространение в мировой практике обучения и школьников и студентов. В современной практике обучения он реализуется в виде особой технологии, обеспечивающей более высокие образовательные результаты» [3, с. 328]. На этой основе нами ранее была «разработана и апробирована модель образовательного события, в ходе которого могут выявляться и творчески обсуждаться проблематики перспективных научных исследований» [3, с. 328]. Следует пояснить, что игровая деятельность в данном ключе будет выполнять вспомогательную функцию и дополнять учебную.

Начало деятельности представляет собой **столкновение учеников с задачей**, которую они не могут решить теми методами, доступными им на данный момент. Следует отметить, что задача должна быть сопряжена с профессиональным самоопределением старшеклассников, а также быть связанной с их личностным опытом. Такая постановка побуждает учеников и учителя искать альтернативные решения через игровую деятельность.

Как заметили ученые В.К. Игнатович, С.С. Игнатович, В.М. Гребенникова, П.Б. Бондарев [4], важно соблюсти условие, чтобы решение данной задачи

было не «требуемым», а «искомым», что делает ее творческой. Опираясь на их исследование, мы разработали модель *интеграции игровой деятельности в процесс обучения старшеклассников*, представленной на рисунке 1. Она представляет собой инновационный подход к обучению, который активизирует когнитивные процессы и повышает мотивацию учащихся.

Данная схема наглядно демонстрирует использование игровых методов для решения нестандартных задач, рассматривая игру не как развлечение, а как мощный образовательный инструмент.



Рисунок 1 – Модель интеграции игровой деятельности в образовательный процесс

Figure 1 – Model of integration of game activities into the educational process

Источник: составлено авторами научной статьи.

Source: compiled by the authors of the scientific article.

Отметим, что Учитель в этой модели выполняет функцию фасилитатора, направляя обучающий процесс и поддерживая заинтересованность учащихся. Он обеспечивает поддержку, создает комфортную и мотивирующую атмосферу, что способствует успешному усвоению материала. Далее следует –

Вход в игровое пространство.

Ученики и учитель переходят в игровое пространство, создавая игровую ситуацию, которая моделирует решение задачи. В то время как учебная дея-

тельность остается ведущей, но теперь скрытой. С этого же момента начинается содержательный блок. Он включает саму постановку игровой ситуации, моделирующей задачу перед учениками, а так же ступенчатыми модулями.

Первый модуль – включение воображаемого плана действий.

Модератор игры задает воображаемые декорации ситуации, которые должны активировать воображение участников. В этом ключевом моменте задается тон предстоящего взаимодействия и антураж события.

Второй модуль – набор игровых средств.

Определяются инструменты и ресурсы, которые будут использоваться в игре. Здесь учитель озвучивает и предоставляет те средства, которые доступны ученикам для выполнения поставленного задания. Важно заметить, что эти средства должны быть обширнее, чем стандартные средства во время урока. Это способствует повышению эффективности поиска альтернативных решений задачи и позволяет ученикам проявить инициативность, свободу в принятии решений и наглядно продемонстрирует то, как по-разному можно приходить к результату.

Третий модуль – определение правил игры.

Ученики вместе с учителем формулируют правила, по которым происходит взаимодействие. Правила должны быть понятны и, хотя бы отчасти, сформированы в диалоге с учителем, поскольку это напрямую влияет на процесс игры и уровень вовлеченности учеников в происходящее во время занятия.

Четвертый модуль – осуществление игровых коммуникаций.

Данный модуль подразумевает под собой взаимодействие между участниками, обмен идеями и разработку совместных решений. Для иллюстрирования того, как может проходить подобная коммуникация, можно основываться на технологию групповой проблемной работы, предложенной С.Д. Поляковым. Она включает в себя ключевые приемы, которые помогают создать продуктивную атмосферу для обсуждений и выработки решений. Здесь может применяться ряд приемов: от предложения уточняющих вопросов, которые помогают прояснить содержание задачи, до использования альтернативных формулировок, чтобы каждый участник понял суть проблемы. Это обеспечивает необходимую включенность всех участников в процесс [5].

Так, например, при решении организационных задач можно использовать методы коллективного мозгового штурма, где участники работают в небольших группах, генерируя и развивая идеи. Технологии, такие как «лепка» и «развивающаяся кооперация», позволяют легко отобрать и обсудить наиболее значимые идеи [6].

Далее начинается презентация полученного результата. Ученики представляют полученные в ходе игрового взаимодействия результаты, что помога-

ет закрепить полученные знания и навыки. Завершение обсуждения предполагает подведение итогов и рефлексия, где важна осмысленная оценка каждой позиции и общего результата работы группы. Стремление к созданию открытой атмосферы, где допускаются различные мнения, является неотъемлемой частью этого этапа. Таким образом, знание техник управления групповой дискуссией и их умелое применение позволяет значительно повысить эффективность работы в группе, помогая достигать как образовательных, так и воспитательных целей.

Выход из игрового пространства

После достижения цели участники возвращаются в обычное учебное пространство. Стоит отметить, что это очень важно для эмоциональной и психологической составляющей процесса обучения, поскольку крайне необходимо обозначить начало и конец игровой деятельности. Это способствует возвращению в деловую обстановку обучения с профессиональной спецификой, а так же успешному вхождению учеников в рефлексивную позицию, позволяющую оценить качество полученных результатов и проанализировать путь к ним.

Оформление решения задачи

Оформляется некое документированное решение задачи, которое стало результатом учебной деятельности в игровой форме. Этот результат должен быть представлен неким материальным воплощением, которое сможет остаться с учениками и после завершения занятия. Примерами может стать макет, план, плакат, постановка сценки, презентация и т.д.

Рефлексия

На данном этапе происходит:

- анализ проведенной работы;
- осмысление полученных результатов;
- закрепление нового опыта.

Это важный этап для понимания и интеграции полученных знаний в дальнейшее обучение, вовлекающий учеников в процесс самоанализа и самооценки. Они могут определить, какие подходы были успешными, какие навыки удалось развить и как можно улучшить результаты в будущем. Это способствует личностному развитию и повышению самооценки. При этом важно учесть, что учитель при этом не должен оценивать происходящее на занятии оценкой за урок. Данный вид манипуляции в игровой непосредственной деятельности будет не уместен и отрицательно скажется на желании ребенка участвовать в данном процессе впредь или сделает участие слабо заинтересованных учеников формальным, не приносящим конструктивного и продуктивного результата.

Резюмируя вышесказанное, можно прийти к следующим выводам.

Во-первых, необходимо отметить, что игровая деятельность представляет собой мощный инструмент для активизации учебного процесса. Игра способствует созданию мотивирующей среды, в которой учащиеся становятся более вовлечёнными в материал. Это связано с тем, что игровой формат делает обучение более интересным и наглядным. Например, через симуляции и ролевые игры старшеклассники могут исследовать реальные ситуации, что способствует глубинному усвоению знаний и навыков.

Во-вторых, важно учитывать, как игровые методы способствуют формированию ключевых компетенций у старшеклассников. Игры развивают критическое мышление, креативность, навыки командной работы и решения проблем. В таких контекстах старшеклассники учатся выстраивать коммуникацию, работать в команде, а также принимать ответственность за свои действия. Эти навыки являются крайне важными для успешной социализации и подготовки к будущей профессиональной деятельности.

В-третьих, интеграция игровой деятельности в процесс обучения требует от педагогов определенной подготовки и осознания своих педагогических возможностей. Учитель должен уметь правильно подбирать и адаптировать игровые формы к образовательным целям и задачам, а также учитывать индивидуальные особенности учащихся. Это также включает разработку игровых сценариев, которые могут быть как структурированными, так и оставляющими простор для импровизации, что позволяет учащимся более активно включаться в процесс.

Среди организационно-педагогических условий, способствующих интеграции игровой деятельности, следует выделить создание благоприятной атмосферы в классе. Это значит, что учащиеся должны чувствовать себя комфортно, чтобы свободно выражать свои мысли и идеи, делиться ощущениями и получать обратную связь от учителя и одноклассников. Таким образом, важным аспектом является и поддержка со стороны администрации школы, которая должна поощрять инициативы, направленные на внедрение инновационных методов обучения.

Нельзя забывать и о необходимости анализа и оценки результатов игровой деятельности. Для учителей важно не только внедрить игры в учебный процесс, но и оценить их эффективность. Это может быть сделано через рефлексию учащихся, аналитику их достижений и отзывы о пройденных играх. Такой подход позволит не только улучшить качество обучения, но и адаптировать игровые элементы в соответствии с потребностями и интересами учащихся.

Из этого следует, что интеграция игровой деятельности в образовательный процесс старшеклассников является сложной, но в то же время увлека-

тельной задачей. Она требует осознанного подхода, как со стороны педагогов, так и со стороны учащихся. В результате, использование игр может значительно повысить уровень мотивации и вовлеченности учеников, а также способствовать их всестороннему развитию, подготовив их к реальным жизненным ситуациям и будущей профессиональной деятельности.

Таким образом, мы обозначили теоретическую *модель интеграции игровой деятельности в образовательный процесс старшеклассников*. Эта модель подчеркивает роли учеников и учителя, а также акцентирует внимание на скрытом обучении, которое происходит в процессе моделирования игры, что делает обучение более увлекательным и продуктивным.

Организационно-педагогические условия и показатели эффективности интеграции игровой деятельности в процесс обучения старшеклассников

На основе теоретической модели *интеграции игровой деятельности в процесс обучения старшеклассников* мы выявили, что есть особые организационно-педагогические условия и факторы, которые напрямую смогут обеспечить погружение в игровую деятельность. Мы определили такой перечень:

- 1) задача занятия должна быть сопряжена с их профессиональным самоопределением и не решаться простыми способами, доступными ученикам на данный момент;
- 2) у игровой деятельности должен быть обозначен вход в воображаемую ситуацию и выход из нее;
- 3) процесс игровой деятельности должен активировать воображение ученика;
- 4) набор игровых средств должен соответствовать возрасту и расширять возможность учеников;
- 5) правила должны быть понятны и, хотя бы отчасти, сформированы в диалоге с учителем;
- 6) коммуникация с учениками и между ними должна быть с позиции равных участников процесса, направленных на совместный поиск решения задачи;
- 7) результат должен быть презентован, обсужден в комфортной безопасной, поддерживающей обстановке, но его нельзя оценивать отметкой за урок;
- 8) решение задачи должно быть искомым, а не требуемым, а значит, не подразумевать правильных и неправильных ответов.

Однако их все можно разделить на блоки *мотивационно-целевой, содержательный и оценочный*.

Это приводит нас к ключевым условиям, которые можно описать как:

- 1) задача должна выходить из привычного опыта ученика и представлять собой некий вызов его возможностям на данный момент;
- 2) педагогически организованное продвижение участников игры от «непонятого» к «понятному», от «неизвестного» к «известному» на основе включения воображаемого плана;
- 3) использование модератором игры специальных игротехнических приемов, направленных на удержание и развитие игровых коммуникаций;
- 4) вся игровая деятельность должна иметь завершение и некий результат, который можно презентовать и отрефлексировать.

Для наглядности мы разработали такую схему, представленную рисунком 2.



Рисунок 2 – Условия интеграции игровой деятельности в процесс обучения
Figure 2 – Conditions for integrating game activities into the learning process

Источник: составлено авторами научной статьи.

Source: compiled by the authors of the scientific article.

Как видно на представленной схеме, все эти условия влияют на интеграцию в образовательный процесс. При этом каждое из них подтверждается многими исследованиями.

Результат

Так теория обучения, основанная на конструктивистском подходе, утверждает, что учащиеся активно строят знания на основе своего жизненного опыта. Важность связи нового материала с уже известным подтверждается исследованиями когнитивной психологии. Они показывают, что информация, связанная с личным опытом, легче воспринимается и запоминается [7]. При этом согласно теории Л.С. Выготского, задачи должны находиться в «зоне ближайшего развития», что создает потенциальный вызов для ученика и способствует развитию его навыков и способностей [8].

Если же обращаться к содержательному блоку, то когда содержание задачи становится понятным, учащиеся могут сосредоточиться на исследовании и решении задачи, а не на ее интерпретации. Это подтверждает и теория самоэффективности А. Бандуры [9]. Он подчеркивает, что высокая степень понимания задач приводит к повышению уверенности учащихся в своих способностях, что напрямую влияет на их мотивацию и успешность.

Оценочный блок, как можно заметить, представлен созданием условий для заверченного процесса и видимого результата, который поддерживает процесс рефлексии, необходимый для глубокого усвоения материала. Исследования показывают, что рефлексия усиливает метапредметные навыки учащихся, что ведет к улучшению обучения. Когда ученики видят результаты своих усилий – независимо от того, победа это в игре или успешно выполненная задача – у них формируется ощущение достижения. Это вызывает положительные эмоции и мотивирует на дальнейшие усилия.

Интеграция игровой деятельности в обучение требует внимательного подхода к условиям, которые влияют на развитие учащихся. С учетом вышеуказанных принципов, образовательный процесс становится более эффективным и значимым, способствуя активному вовлечению учащихся и повышению качества усвоения знаний.

Выводы и заключение

На основе вышеизложенного материала, можно сделать несколько ключевых выводов.

Активация обучения: включение элементов игровой деятельности в образовательный процесс активизирует учащихся и позволяет им более глубоко вовлечься в учебный материал. Это приводит к лучшему усвоению информации и развитию критического мышления.

Стимулирование социальной взаимосвязи: игровые элементы поощряют сотрудничество и командную работу, что существенно улучшает социальные навыки обучающихся. В условиях командной игры старшеклассники учатся делиться ресурсами, уважать мнения других, а также работать над общими целями.

Адаптивность обучения: игровая деятельность позволяет легко адаптировать образовательные цели под разные уровни знаний и интересы учащихся, что делает обучение более персонализированным и эффективным.

Психологический комфорт: снижение стресса и создание безопасной учебной среды с помощью игровых элементов способствует лучшему усвоению знаний. Этот аспект крайне важен в условиях современного мира, где у учеников может быть много внешних стрессоров.

Разнообразие методов: интеграция игр в учебный процесс позволяет педагогам использовать разнообразные методики обучения, что может привлечь внимание различных типов учащихся и повысить их мотивацию.

В совокупности эти выводы подчеркивают, что *игровая деятельность* не просто метод, а *важный компонент современного образовательного процесса, который способен увеличить эффективность обучения, удовлетворить потребности учащихся и подготовить их к успеху в различных сферах жизни.* Общество нуждается в обучении, которое позволяет личностно развиваться и адаптироваться к быстро меняющимся условиям, и игровые методы предоставляют эффективный способ достижения этих целей.

В результате игровой компонент в обучении старшеклассников не только делает уроки более увлекательными и запоминающимися, но и способствует всестороннему развитию учащихся. Овладение типами и структурой игровой деятельности является ключевым элементом для педагогов, стремящихся создать современный и адаптивный образовательный процесс.

Таким образом, обучение современных старшеклассников будет наиболее оптимально и эффективно при использовании современных форм и методов обучения с использованием игровой деятельности.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Власова А.К. Игровая деятельность старшеклассников как психологический и педагогический феномен: сборник трудов конференции. / А.К. Власова, С.С. Игнатович // Современный образовательный процесс: психолого-педагогическое сопровождение, воспитательные стратегии: материалы Междунар. науч. конф. (Краснодар, 28 нояб. 2024 г.) / редкол.: В.М. Гребенникова [и др.] – Чебоксары: ИД «Среда», 2024.
2. Симбирцева Н.А. Медиапедагогика как приоритетное направление современного образования / Н.А. Симбирцева // Науки об образовании. – 2018. – №5. – С. 1-6.
3. Гребенникова В.М., Гребенников О.В., Игнатович В.К., Игнатович С.С., Семенова А.В. Развитие исследовательских интересов старшеклассников в процессе совместной творческой деятельности со студентами педагогического вуза // Перспективы науки и образования. 2023. № 1 (61). С. 321-339. doi: 10.32744/pse.2023.1.19.

4. Игнатович В.К., Игнатович С.С., Гребенникова В.М., Бондарев П.Б. Проектирование индивидуального образовательного маршрута: проблема готовности субъекта: монография / под науч. ред. В.К. Игнатовича. – М: Ритм, 2015.
5. Поляков С.Д. Теоретическое введение: воспитательные технологии // Классный руководитель. 2002. № 7. С. 37-40.
6. Технология групповой проблемной работы [Электронный ресурс] // С.В. Сидоров Сайт педагога-исследователя – URL: <http://si-sv.com/publ/4-1-0-66> (дата обращения: 07.12.2024).
7. Пиаже Ж. Психология интеллекта Текст. / Ж. Пиаже. М.: Просвещение, 1969. – 659 с.
8. Выготский Л.С. Игровая деятельность и ее роль в развитии ребенка. М.: Просвещение, 1984.
9. Бандура А. Теория социального научения. СПб.: Евразия, 2000. 320 с.

REFERENCES

1. Vlasova A.K. Game activity of high school students as a psychological and pedagogical phenomenon: a collection of conference proceedings. / A.K. Vlasova, S.S. Ignatovich // Modern educational process: psychological and pedagogical support, educational strategies: materials of the International scientific conference (Krasnodar, November 28, 2024) / edited by V.M. Grebennikova [et al.]. Cheboksary: ID «Sreda», 2024.
2. Simbirtseva, N.A. Media pedagogy as a priority direction of modern education / N.A. Simbirtseva // Science of Education. 2018. №5. С. 1-6.
3. Grebennikova, V.M.; Grebennikov, O.V.; Ignatovich, V.K.; Ignatovich, S.S.; Semenova, A.V. Development of research interests of high school students in the process of joint creative activity with students of a pedagogical university // Prospects of science and education. 2023. №1 (61). С. 321-339. doi: 10.32744/pse.2023.1.19.
4. Ignatovich V.K., Ignatovich S.S., Grebennikova V.M., Bondarev P.B. Designing an individual educational route: the problem of subject readiness: a monograph / under the scientific editorship of V.K. Ignatovich. M: Ritm, 2015.
5. Polyakov S.D. Theoretical introduction: educational technologies // Classroom teacher. 2002. № 7. С. 37-40.
6. Technology of group problem work [Electronic resource] // S.V. Sidorov Site of pedagogical researcher. URL: <http://si-sv.com/publ/4-1-0-66> (date of address: 07.12.2024).
7. Piaget J. Psychology of intellect Text. / J. Piaget. Moscow: Prosveshchenie, 1969. 659 с.
8. Vygotsky L.S. Game activity and its role in the development of the child. Moscow: Prosveshchenie, 1984.
9. Bandura A. Theory of Social Learning. SPb.: Eurasia, 2000. 320 с.

Информация об авторах: Анастасия Константиновна Власова – магистр, ФГБОУ ВО «Кубанский государственный университет»
Кубанский государственный университет
г. Краснодар, Россия
ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-0648-6705>
lanetta.agness@rambler.ru

Светлана Сергеевна Игнатович – канд. пед. наук, доц., кафедра педагогики и психологии, ФГБОУ ВО «Кубанский государственный университет»
г. Краснодар, Россия
ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-0479-6117>
ResearcherID Web of Science: AAD-7258-2019
Scopus ID: <https://www.scopus.com/authid/detail.uri?authorId=58202706200>
ssign67@mail.ru

Владлен Константинович Игнатович – канд. пед. наук, доц., доц., кафедра педагогики и психологии, ФГБОУ ВО «Кубанский государственный университет»
г. Краснодар, Россия
ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-1625-772X>
Researcher ID Web of Science: AAD-6776-2019
Scopus ID: <https://www.scopus.com/authid/detail.uri?authorId=58202706100>
vign62@mail.ru

Авторы прочитали и одобрили окончательный вариант рукописи

Information about the authors: Anastasia K. Vlasova – Master's student, Federal State Budgetary Educational Institution of Higher Education, Kuban State University, Krasnodar, Russia
<https://orcid.org/0000-0002-0648-6705>
lanetta.agness@rambler.ru

Svetlana S. Ignatovich – Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor, Department of Pedagogy and Psychology, Kuban State University Krasnodar, Russia
ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-0479-6117>
ResearcherID Web of Science: AAD-7258-2019
Scopus ID: <https://www.scopus.com/authid/detail.uri?authorId=58202706200>
ssign67@mail.ru

Vladlen K. Ignatovich Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor, Associate Professor, Department of Pedagogy and Psychology, Kuban State University, Krasnodar, Russia

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-1625-772X>

Researcher ID Web of Science: AAD-6776-2019

Scopus ID: <https://www.scopus.com/authid/detail.uri?authorId=58202706100>

vign62@mail.ru

The authors have read and approved the final manuscript.

Статья поступила в редакцию / The article was submitted: 22.12.2024.

Одобрена после рецензирования и доработки / Approved after reviewing and revision: 18.02.2025

Принята к публикации / Accepted for publication: 25.02.2025.

Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов. / The authors declare no conflicts of interests