

УДК 372.8

**А. А. Пшеничкина,**факультет экономики, менеджмента, сервиса и туризма,  
Омский государственный педагогический университет  
Научный руководитель: канд. экон. наук О. А. Гешко

## Влияние цифровых образовательных игр на развитие познавательного интереса к предмету в старших классах

**Аннотация.** В статье исследуется потенциал использования цифровых образовательных игр для повышения познавательного интереса учащихся старших классов к предмету «Экономика». Рассматриваются преимущества внедрения игровых технологий в преподавание экономики. Кроме того, обсуждаются важные аспекты успешного внедрения образовательных игр в учебный процесс. Приведено понятие «цифровые образовательные игры». Представлены примеры использования цифровых игр на уроках экономики в старших классах.

**Ключевые слова:** игровые технологии, познавательный интерес, цифровая образовательная среда, обучение экономике, образование, эффективность игр.

Современное общество сталкивается с новыми вызовами, претерпевает изменения в связи с развитием информационных технологий. Продолжается непрерывный процесс цифровизации всех сфер жизни человека, в том числе и сферы образования. С 2019 г. в нашей стране реализуется федеральный проект «Цифровая образовательная среда», который направлен на создание и внедрение в образовательные организации цифровой образовательной среды. На первый план выходит, пожалуй, самая важная задача для любого педагога — умение организовывать образовательный процесс в условиях цифровых трансформаций. В связи с этим необходимо осуществлять поиск и разумное применение таких средств и методов обучения, которые будут соответствовать требованиям стандартов, с одной стороны, а также будут привлекательно направлены на удовлетворение учебных потребностей обучающихся. Поэтому набирают популярность цифровые образовательные игры, оказывающие положительное влияние на познавательную активность школьников и мотивирующие на изучение предмета.

Под цифровой образовательной игрой понимается учебно-познавательная деятельность, осуществляемая в цифровой образовательной среде. Как отмечают исследователи, «цифровые образовательные игры опираются на закономерности, структуру и классификации дидактических игр, но используют электронный дидактический материал» [1, с. 67]. Игровая деятельность может быть

организована в различных цифровых средах и пространствах. Учитывая возможности дидактических игр в обучении, ученые часто рассматривают цифровые образовательные игры как «средство для достижения определенных целей обучения, воспитания, развития обучающихся» [4, с. 104].

В чем преимущество рассматриваемых игр? Важно то, что они привносят в образовательный процесс элементы увлекательности и интерактивности. Ученики не просто пассивно ассимилируют информацию, но и активно используют ее, решая задачи и преодолевая трудности в игре. Такой подход помогает улучшить понимание материала и развить навыки решения проблем. «Игры помогают добиться куда большей продуктивности, чем привычное обучение, ведь во время игры человек готов усваивать новую для него информацию» [2]. Еще одним преимуществом цифровых игр является способность адаптироваться к индивидуальным потребностям и различиям в уровне подготовки обучающихся. Многие игры предлагают определенные уровни сложности или персонализированные задания, что позволяет ученикам продвигаться в своем темпе и сосредоточиться на том учебном материале, с которым возникают трудности.

Внедрение цифровых образовательных игр в процесс преподавания экономики в старших классах может оказать значительное влияние на развитие познавательного интереса школьников к данной предметной области. Ведь экономика традиционно считается сложным и довольно абстрактным предметом, зачастую вызывая непонимание

того или иного материала, в том числе и у ребят из старших классов. Однако использование игровых технологий может сделать изучение экономических процессов и явлений более увлекательным и понятным.

При обучении экономике с использованием цифровых образовательных игр у учителя появляется возможность создавать реалистичные симуляции, моделирующие реальные экономические ситуации. Например, ученики могут управлять виртуальной компанией, принимать решения о ценнообразовании, производстве, маркетинге и других аспектах ведения бизнеса. Такой практический опыт помогает лучше усваивать экономические законы и развивает навыки критического мышления в ходе поиска решений поставленных задач. Кроме того, посредством рассматриваемых игр могут быть предложены интерактивные сценарии, где обучающиеся учатся исследовать последствия применения различных экономических стратегий. Это позволяет наблюдать и анализировать взаимосвязи между различными экономическими факторами, такими как спрос, предложение, инфляция, безработица и т. д. Так, например, на сайте «Финансовые грабли» авторами представлена игра под названием «Повезло или рассчитал?». Ученики могут выбрать одного из трех представленных персонажей, ознакомиться с его историей и целями и помочь ему накопить определенную сумму денег с помощью инвестиций в различные проекты на исполнение мечты.

Однако важно отметить, что эффективное использование цифровых игр в преподавании экономике требует от педагога также тщательного

планирования и умения интегрировать игровые продукты в содержание предмета. Игры должны быть четко связаны с учебными целями и стандартами, ведь только тогда ее можно назвать образовательной игрой, призванной служить инструментом для достижения образовательных задач. Поэтому учителям необходимо повышать квалификацию в отношении рационального и эффективного использования цифровых ресурсов в процессе обучения. Кроме очевидных плюсов применения цифровых игр исследователи выделяют и минусы, например, «компьютерные игры могут вызвать зависимость у ребенка, что является причиной для отстранения ребенка от компьютера» [3]. Тем не менее цифровые образовательные игры в целом при правильном использовании оказывают положительное влияние на учащихся, «...они дают возможность адаптироваться к миру, в котором вычислительная техника, интернет, мобильные и облачные технологии играют важную роль» [3].

В заключение отметим, что цифровые образовательные игры — это мощный цифровой инструмент для повышения интереса обучающихся старших классов к такой предметной области, как экономика. Они предлагают увлекательный и интерактивный опыт обучения, моделируя реальные экономические ситуации и позволяя ученикам экспериментировать и наблюдать последствия своих решений в безопасной виртуальной среде. Однако их успешное внедрение требует тщательного планирования и подготовки как со стороны учителей, так и со стороны учеников.

1. *Беспрозванных А. А., Шаталова Н. П.* Использование цифровых дидактических игр на уроках математики в 5 классах для развития логических учебных действий // Лучшие практики «Вызов цифрой»: материалы Всерос. науч. конф. с междунар. участием. — Чебоксары: Среда, 2020. — С. 67–71.

2. *Бондарь Л. Е.* Компьютерная игра как образовательный проект // Слово.ру: балтийский акцент. — 2012. — № 4. — С. 77–78.

3. *Ковтонюк П. И., Столбов А. А., Новиков М. Ю.* Использование цифровых образовательных игр в учебном процессе школьников // Международный научно-исследовательский журнал. — 2022. — № 8 (122). — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-tsifrovyyh-obrazovatelnyh-igr-v-uchebnom-protssesse-shkolnikov>(дата обращения: 03.05.2024).

4. *Попова Л. А.* Цифровые дидактические игры как средство дистанционной поддержки школьников // Вестн. Балт. фед. ун-та им. И. Канта. Сер. : Филология, педагогика, психология. — 2023. — № 1. — С. 102–113.