

© С.Ю. Ланина

Научная статья
УДК 377.131

КОМПЛЕКС ИГРОВЫХ МОДУЛЕЙ КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ И УНИВЕРСАЛЬНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ СТУДЕНТОВ СПО

С.Ю. Ланина

Ланина Светлана Юрьевна,

кандидат физико-математических наук, доцент
кафедры экономики, технологии и ИЗО,
Благовещенский государственный педагогический
университет, Благовещенск, Россия.

ORCID: 0000-0002-8157-9055

swetl.lanina@yandex.ru

Аннотация. *Вопрос повышения качества подготовки выпускников учреждений среднего профессионального образования является актуальным на сегодняшний день, так как в стране наблюдается нехватка специалистов с таким уровнем образования. В статье рассматривается применение комплекса игровых модулей как эффективное средства формирования одновременно как профессиональных компетенций, так и универсальных компетенций студентов учреждений среднего профессионального образования. В основной части статьи раскрывается структура и содержание комплекса игровых модулей на примере «Ступени мастерства». Предложенный комплекс включает в себя элементы симуляции реальных процессов, которые могут происходить в конкретно определенной профессиональной деятельности, кейс-стади, а также деловые и ролевые игры. В качестве примера рассмотрен один из возможных вариантов методического паспорта игрового модуля «Кейс-ринг: Базовый уровень». В методическом паспорте представлены такие параметры, как: целевая аудитория; продолжительность; цель; формируемые компетенции; необходимые ресурсы; ход игры; критерии оценки. Обоснована необходимость интеграции комплекса игровых модулей в образовательный процесс. Игровые модули позволяют трансформировать теоретические знания в устойчивые профессиональные навыки. Подчеркивается, что использование комплекса игровых модулей стимулирует развитие критического мышления, умение работать в команде, лидерские качества и ориентироваться к будущей профессиональной деятельности. Предложены методические рекомендации, адресованные преподавателям и методистам учреждений среднего профессионального образования, которые способствуют успешному и эффективному внедрению предлагаемого комплекса игровых модулей «Ступени мастерства». Статья представляет практический интерес для педагогов учреждений среднего профессионального образования, методистов и исследователей, занимающихся вопросами геймификации образования.*

Ключевые слова: профессиональные компетенции, универсальные компетенции, игровые методы, студенты, учреждения среднего профессионального образования.

Библиографическая ссылка: Ланина С.Ю. Комплекс игровых модулей как средство формирования профессиональных и универсальных компетенций студентов СПО // ЦИТИСЭ. 2026. № 2. С. 68-76.

Research Full Article

UDC 377.131

A COMPLEX OF GAME MODULES AS A MEANS OF FORMING PROFESSIONAL AND UNIVERSAL COMPETENCIES OF STUDENTS IN SECONDARY EDUCATION

S.Yu. Lanina

Svetlana Yu. Lanina,

Candidate of Physical and Mathematical Sciences,
Associate Professor, Associate Professor of the
Department of Economics, Management and
Technology, Blagoveshchensk State Pedagogical
University, Blagoveshchensk, Russian Federation.

ORCID: 0000-0002-8157-9055

swetl.lanina@yandex.ru

Abstract. *The issue of improving the quality of training for graduates of secondary vocational education institutions is relevant today, as the country is experiencing a shortage of specialists with this level of education. The article examines the use of a set of game modules as an effective means of simultaneously developing both professional competencies and universal competencies of students in secondary vocational education institutions. The main part of the article describes the structure and content of the game module suite, using the "Steps of Mastery" as an example. The proposed suite includes elements simulating real-life processes that may occur in specific professional activities, case studies, as well as business and role-playing games. As an example, one possible version of the methodological passport for the game module "Case Ring: Basic Level" is considered. The methodological passport presents the following parameters: target audience; duration; goal; competencies to be developed; necessary resources; game progress; and evaluation criteria. The need to integrate a set of game modules into the educational process is substantiated. Game modules enable the transformation of theoretical knowledge into sustainable professional skills. It is emphasized that the use of a set of game modules stimulates the development of critical thinking, teamwork, leadership skills, and preparation for future professional activities. Methodological recommendations are offered for teachers and methodologists at secondary vocational education institutions, facilitating the successful and effective implementation of the proposed set of game modules, "Stages of Mastery." The article is of practical interest to teachers of secondary vocational education institutions, methodologists and researchers dealing with issues of gamification of education.*

Keywords: *professional competencies, universal competencies, game-based methods, students, secondary vocational education institutions.*

For citation: Lanina, S. Yu. (2026). A complex of game modules as a means of forming professional and universal competencies of students in secondary education. *CITISE*, 2, 68–76. (In Russian).

Введение.

На сегодняшний день, не редкость встретить такую ситуацию в образовательных учреждениях среднего профессионального образования, как разрозненность и бессистемность применения игровых методов в образовательном процессе, а также отсутствие единой методической линии, которая бы позволила сопровождать студента на протяжении всего периода обучения, тем самым обеспечивая его профессиональный рост.

Перечисленные недостатки могут быть нивелированы внедрением в образовательный процесс комплекса игровых модулей с определенным набором заданий, который выступит в роли универсального методического инструмента для преподавателей различных дисциплин. Данный комплекс должен быть спроектирован не как набор случайных игровых методов, а как взаимосвязанная система, направленная на последовательное и целенаправленное формирование ключевых профессиональных и универсальных компетенций будущего специалиста.

Методология исследования и полученные результаты.

Изложение основного материала. Целью такого комплекса является систематическое и последовательное формирование универсальных (УК) и профессиональных (ПК) компетенций у студентов учреждений среднего профессионального образования через поэтапное погружение в игровую квазипрофессиональную деятельность.

В качестве задач, такого комплекса, можно выделить следующие:

- проектирование взаимосвязанных игровых заданий, соответствующих каждому курсу обучения и уровню подготовки студентов;
- обеспечение принципа «нарастающей сложности» (от простых адаптационных игр, к сложным профессиональным симуляциям);
- включение в задания междисциплинарных связей, которые будут способствовать формированию у студентов целостного представления о профессии;
- разработав для каждого задания методического паспорта, который, в обязательном порядке, должен включать в себя описание целей, правил, необходимых ресурсов, а также критериев его оценивания;
- ориентирование комплекса на развитие не только *hard skills* (профессиональные навыки), но и *soft skills* (коммуникация, командная работа, лидерство).

В качестве примера такого комплекса можно предложить следующий комплекс игровых модулей, которые могут быть применены в учреждениях среднего профессионального образования в процессе обучения (таблица 1).

Таблица 1

Структура и содержание комплекса игровых модулей «Ступени мастерства»

Курс	Название игрового модуля	Формат	Ключевая цель и формируемые компетенции (примерные)
1 курс	«Профи-вектор»	Командный квест	Цель: Адаптация, введение в специальность, развитие навыков поиска информации. Компетенции: УК-1 (поиск информации), ОК-1 (понимание сущности профессии).
2	«Кейс-ринг: Базовый»	Кейс-стади,	Цель: Отработка базовых

курс	уровень»	групповая работа	профессиональных алгоритмов на типовых примерах. Компетенции: ПК-1.1, ПК-1.2 (выполнение стандартных профессиональных задач).
3 курс	«Техно-штурм: Задачи производства»	Деловая игра или проектная работа	Цель: Разработка комплексного решения для нестандартной производственной задачи, развитие командной работы. Компетенции: УК-2 (работа в команде), ПК-2.3 (решение нестандартных задач).
4 курс	«Demo Day: Лицом к инвестору»	Ролевая игра, симулятор	Цель: Комплексное применение всех полученных знаний для создания и презентации собственного проекта. Компетенции: УК-5 (деловая коммуникация), ПК-4.1 (управление проектом).

В качестве примера приведем один из возможных вариантов методического паспорта игрового модуля «Кейс-ринг: Базовый уровень».

Таблица 2

Методический паспорт игрового модуля «Кейс-ринг: Базовый уровень»

Параметр	Содержание
Целевая аудитория	Студенты 2 курса (указать специальность)
Продолжительность	90 минут (1 пара)
Цель	Научить студентов анализировать типовые, базовые профессиональные ситуации и применять стандартные алгоритмы для их решения.
Формируемые компетенции	ПК-1.1 (Выполнение стандартных рабочих процедур), ПК-1.2 (Оформление технической/рабочей документации).
Необходимые ресурсы	Раздаточный материал с описанием 3-4 кейсов, ориентированных на решение типовых, базовых профессиональных задач, бланки для ответов, проектор для презентации, таймер.
Ход игры	1. Подготовительный этап (5 мин): Преподаватель делит группу на 3-4 команды, объясняет правила. 2. Основной этап (50-60 мин): Каждая команда получает кейс (описание стандартной профессиональной проблемы, например, «Недостаток бюджета», «Срыв сроков», «Операционный риск»). Задача команды – проанализировать ситуацию, разработать пошаговый план действий в соответствии с инструкциями и нормами, заполнить необходимые документы. 3. Презентационный этап (20 мин): Капитаны команд презентуют свои решения. 4. Рефлексивный этап (10 мин): Обсуждение. Какие решения были наиболее удачными? Какие ошибки допущены?
Критерии оценки	1. Правильность предложенного алгоритма (соответствие стандартам определенной профессиональной деятельности). 2. Корректность заполнения предлагаемой в кейсе

	<p>документации.</p> <p>3. Логичность, оригинальность, аргументированность решений, представленных в презентации.</p> <p>4. Командное взаимодействие.</p>
--	---

Представленная в таблице 1 структура комплекса игровых модулей «Ступени мастерства» является не просто набором отдельных мероприятий, а представляет собой единую, логически выстроенную систему, основанную на принципе «профессиональной дайвинг» студента в будущую профессию. Каждый последующий модуль не только усложняет задачи, но и меняет фокус формируемых компетенций, отражая естественные этапы профессионального становления специалиста.

На первом этапе (1 курс, командный квест «Профи-вектор») основная задача – мотивационная и адаптационная. Игра не требует глубоких профессиональных знаний, ее цель – снять первоначальное напряжение, вызвать искренний интерес студентов в выбранной ими будущей профессиональной деятельности, научить их ориентироваться в информационном поле профессии и работать в новой для него команде. Это закладка эмоционального фундамента для дальнейшего обучения.

На втором этапе (2 курс, групповая работа в форме кейс-стади «Профи-вектор») акцент смещается на формирование базовых профессиональных навыков (*hard skills*). Студенты переходят от общего знакомства с профессией к отработке конкретных, стандартных алгоритмов и процедур. Формат кейс-стади идеально подходит для этой цели, так как он позволяет многократно проигрывать типовые рабочие ситуации и доводить их решение до автоматизма. Здесь закладывается технический фундамент будущего специалиста. Конечно, преподавателю необходимо уделить достаточно много времени на составление таких кейсов, которые бы соответствовали поставленной на этом этапе цели.

На третьем этапе (3 курс, деловая игра или же проектная работа «Техно-штурм: Задачи производства») происходит качественный скачок. Студенты переходят от решения стандартных задач к комплексным, нестандартным проблемам, требующим творческого подхода и синтеза знаний из разных дисциплин. На первый план выходят универсальные компетенции (*soft skills*): умение работать в проектной команде, распределять роли, управлять временем и генерировать инновационные идеи. Это этап формирования профессиональной гибкости и креативности.

Четвертый, завершающий этап (4 курс, ролевая игра или симуляция «Demo Day: Лицом к инвестору») является апогеем комплекса. Он требует от выпускника не просто применить знания, а синтезировать абсолютно все полученные за годы обучения компетенции: профессиональные, экономические, коммуникативные и предпринимательские. Формат защиты проекта перед «инвесторами» максимально приближает студента к реальным условиям защиты дипломной работы, собеседования или презентации проекта перед руководством. Это генеральная репетиция вхождения в профессиональную жизнь, проверка готовности выпускника к вызовам рынка труда.

Для успешного и эффективного внедрения предлагаемого комплекса «Ступени мастерства», необходимо принимать во внимание методические рекомендации, адресованные преподавателям и методистам учреждений среднего профессионального образования.

Можно выделить четыре ключевых блока которые являются обязательными для каждого из игровых модулей: блок проектирование, блок проведения проведения, блок анализ и системной интеграции и для каждого из блоков предлагаются свои рекомендации.

1. Блок проектирования (подготовительный). Успех игрового модуля на 80% зависит от качества его проработанности и подготовки. Прежде чем выбирать формат проведения

игрового модуля, преподаватель должен ответить на главный вопрос: «На решение какой конкретно образовательной задачи направлен данный игровой модуль?». Цель должна быть направлена не на процесс, а на конкретный результат (формированием конкретных компетенций из ФГОС). Так, например, для студентов обучающихся на специальности 09.02.06 «Сетевое и системное администрирование» можно предложить: формирование у студентов умений, входящие в ПК-2.1 - выполнять конфигурирование и настройку сетевых устройств», а также, развитие УК-02 Организовывать собственную деятельность, определять методы и способы выполнения профессиональных задач.

При разработке игрового задания, необходимо чтобы оно находилось в «зоне ближайшего развития» студента. Оно должно быть достаточно сложным, чтобы вызывать интерес, но не настолько, чтобы вызывать отказ от его выполнения. Многоуровневые задания позволят заинтересовать и вовлечь в образовательный процесс обучающихся с различным уровнем подготовки. Так, например, при разработке игрового модуля «Техноштурм: Задачи производства» для студентов специальности 09.02.06 «Сетевое и системное администрирование», задания по настройке сети можно предложить в следующих вариациях: базовый уровень (на оценку «3»): настроить IP-адресацию и обеспечить связность между хостами; продвинутый уровень (на «4»): дополнительно настроить DHCP-сервер и базовые правила брандмауэра; экспертный уровень (на «5»): дополнительно настроить VLAN и обеспечить маршрутизацию между ними.

В этот же блок входит разработка простых и понятных правил и критериев оценивания выполненных заданий. Студенты должны четко понимать «правила игры»: что можно делать, что нельзя, как начисляются баллы и как будет выставлена итоговая отметка. Неопределенность, неоднозначность провоцирует споры и снижает мотивацию. В качестве рекомендации можно предложить составление для каждой команды оценочный лист (чек-лист).

Тщательная подготовка материально-технической базы также является необходимым условием для успешного проведения игрового модуля.

2. Блок проведения игры. При проведении игрового модуля роль преподавателя – это не лектор, а модератор, консультант, тьютер, основная задача которого направлять, сопровождать, а не давать готовые ответы. Преподаватель должен позволять студентам допускать ошибки, так как игра, являясь безопасной средой, дает возможность ошибиться без реальных последствий, а анализ ошибок – обеспечивает приобретение и накопления ценного опыта. Также, преподавателю необходимо четко управлять временем в процессе проведения игрового модуля. Для этого рекомендуется разбить игру на конкретные временные этапы (раунды) и выводить таймер на общий экран.

3. Блок анализа (рефлексия и дебрифинг). Это блок является самый важный с точки зрения педагогики, так как без него игра останется просто развлечением. Сразу после окончания игры необходимо провести групповое обсуждение, ключевыми вопросами которого могут быть следующие: «Что у вашей команды получилось лучше всего и почему?». «С какими трудностями вы столкнулись? Как вы их преодолевали?». «Какое техническое решение было самым удачным/неудачным?». «Как было организовано взаимодействие в команде? Кто был лидером?». «Что бы вы сделали по-другому, если бы выполняли это задание снова?». «Как полученный опыт связан с вашей будущей работой системного администратора?». Также, в рамках этого блока необходимо «заземлить» практический опыт на теоретическую базу.

4. Блок системной интеграции. Для максимального эффекта игровые технологии должны стать частью системы, а не разовым событием. Для чего необходимо создать методическую «копилку», тем самым обогащая методический фонд самого образовательного учреждения, а также позволяя обмениваться опытом преподавателям.

Заключение.

Современный этап развития общества, его цифровизация, уровень развития экономики предъявляет качественно новые требования к подготовке специалистов среднего звена. Выпускник должен не только владеть определенным набором профессиональных знаний и умений, но и уметь работать в команде, принимать решения и нести ответственность за них. Грамотно организованная и проведенная игра, способствует формированию вышеперечисленных качеств, а также позволяет отработать определенные профессиональные навыки. Предложенный вариант комплекса игровых модулей «Ступени мастерства» позволяет этого достичь, а представленные рекомендации позволят трансформировать игровые технологии из модного тренда в мощный и надежный инструмент для подготовки высококвалифицированных и конкурентоспособных специалистов.

Список источников:

1. Бабюк Г.Ф. Игровые методы как средство активизации познавательной активности // Современные проблемы науки и образования. 2020. № 6. С. 43. DOI: <https://doi.org/10.17513/spno.30312>
2. Ваганова О.И., Михайленко Д.М., Смирнова Ж.В. Геймификация как инструмент повышения мотивации студентов профессионального обучения // Известия Балтийской государственной академии рыбопромыслового флота: психолого-педагогические науки. 2022. № 3(61). С. 100-104. DOI: <https://doi.org/10.46845/2071-5331-2022-3-61-100-104>
3. Исмаилова А.Р., Исраилов А.Г. Подготовка педагогов к реализации геймификации в образовательном процессе // Экономика и управление: проблемы, решения. 2024. Т. 11, № 12(153). С. 224-232. DOI: <https://doi.org/10.36871/ek.up.p.r.2024.12.11.027>
4. Коваленко Е.И. Инновационные технологии в области профессионального образования // Современные проблемы науки и образования. 2025. № 1. С. 54. DOI: <https://doi.org/10.17513/spno.33906>
5. Коваль О.И., Соловьева О.Б. Игровые методы в процессе обучения профессиональной коммуникации студентов инженерных специальностей // Проблемы современного педагогического образования. 2023. № 79-3. С. 132-134. URL: <https://elibrary.ru/lfkhvt>
6. Корчагина Т.Г., Дорофеев А.В. Геймификация как средство повышения мотивации студентов среднего профессионального образования // Антропологическая дидактика и воспитание. 2024. Т. 7, № 1. С. 87-96. URL: <https://elibrary.ru/uflwop>
7. Кутепова Л.И., Гладкова М.Н., Максимова К.А. Имитационные технологии в профессиональном образовании // Балтийский гуманитарный журнал. 2020. Т. 9, № 3(32). С. 140-142. DOI: <https://doi.org/10.26140/bgz3-2020-0903-0031>
8. Ланина С.Ю. Профессиональная адаптация выпускников учреждений среднего профессионального образования // Ученые записки университета им. П.Ф. Лесгафта. 2021. № 7(197). С. 191-195. DOI: <https://doi.org/10.34835/issn.2308-1961.2021.7.p191-195>
9. Ланина С.Ю. Развитие креативного мышления студентов учреждения среднего профессионального образования при изучении экономических дисциплин // ЦИТИСЭ. 2024. № 3(41). С. 171-179. URL: <https://elibrary.ru/bdissm>
10. Мальсагов Б.С., Газилова Я.З., Рудникова Ю.В. Научно-педагогические подходы к формированию профессиональных компетенций // Педагогический журнал. 2022. Т. 12, № 6-2. С. 630-637. DOI: <https://doi.org/10.34670/AR.2022.50.80.013>
11. Насырова Э.Ф., Насыров Р.И. Игровые технологии как средство развития инновационного мышления студентов // Мир науки, культуры, образования. 2022. № 2(93). С. 51-53. DOI: <https://doi.org/10.24412/1991-5497-2022-293-244-246>

12. Носова В.И., Хусаинова С.В. Применение игровых технологий в образовательном процессе // NovaInfo.Ru. 2023. № 140. С. 176-177. URL: <https://elibrary.ru/dnsuah>
13. Петрова Н.В., Усикова О.В., Довгун К.А. Игровые технологии как способ повышения мотивации студентов к обучению // Актуальные вопросы образования. 2022. № 3. С. 161-166. URL: <https://elibrary.ru/tlossn>
14. Плешкова А.А., Потапова А.Н. Деловая игра как эффективный метод обучения будущих специалистов // Педагогический вестник. 2022. № 21. С. 26-28. URL: <https://elibrary.ru/drvlkk>
15. Чеботарева И.Н., Чистилина Д.О., Лясковец А.В. Геймификация как новая образовательная технология в современном высшем образовании // Известия Юго-Западного государственного университета. Серия: Лингвистика и педагогика. 2023. Т. 13, № 1. С. 136-148. DOI: <https://doi.org/10.21869/2223-151X-2023-13-1-136-148>

References:

1. Babyuk, G. F. (2020). Gaming methods as a means of activating cognitive activity. *Modern Problems of Science and Education*, 6, 43. (In Russian). <https://doi.org/10.17513/spno.30312>
2. Vaganova, O. I., Mikhailenko, D. M., & Smirnova, Zh. V. (2022). Gamification as a tool for increasing motivation of students of vocational training. *Bulletin of the Baltic State Academy of the Fishing Fleet: Psychological and Pedagogical Sciences*, 3(61), 100–104. (In Russian). <https://doi.org/10.46845/2071-5331-2022-3-61-100-104>
3. Ismailova, A. R., & Israilov, A. G. (2024). Preparing teachers for the implementation of gamification in the educational process. *Economics and Management: Problems, Solutions*, 11(12), 224–232. (In Russian). <https://doi.org/10.36871/ek.up.p.r.2024.12.11.027>
4. Kovalenko, E. I. (2025). Innovative technologies in the field of professional education. *Modern Problems of Science and Education*, 1, 54. (In Russian). <https://doi.org/10.17513/spno.33906>
5. Koval, O. I., & Solovieva, O. B. (2023). Game methods in teaching professional communication to engineering students. *Problems of Modern Pedagogical Education*, 79-3, 132–134. (In Russian). <https://elibrary.ru/lfkxvt>
6. Korchagina, T. G., & Dorofeev, A. V. (2024). Gamification as a means of improving the motivation of students in secondary vocational education. *Anthropological Didactics and Education*, 7(1), 87–96. (In Russian). <https://elibrary.ru/uflwop>
7. Kutepova, L. I., Gladkova, M. N., & Maksimova, K. A. (2020). Imitation technologies in vocational education. *Baltic Journal of the Humanities*, 9(3), 140–142. (In Russian). <https://doi.org/10.26140/bgz3-2020-0903-0031>
8. Lanina, S. Yu. (2021). Professional adaptation of graduates of secondary vocational education institutions. *Scientific Notes of P.F. Lesgaft University*, 7(197), 191–195. (In Russian). <https://doi.org/10.34835/issn.2308-1961.2021.7.p191-195>
9. Lanina, S. Yu. (2024). Development of creative thinking of students of secondary vocational education institutions in the study of economic disciplines. *CITISE*, 3(41), 171–179. (In Russian). <https://elibrary.ru/bdissm>
10. Malsagov, B. S., Gazieva, Ya. Z., & Rudnikova, Yu. V. (2022). Scientific and pedagogical approaches to the formation of professional competencies. *Pedagogical Journal*, 12(6-2), 630–637. (In Russian). <https://doi.org/10.34670/AR.2022.50.80.013>
11. Nasyrova, E. F., & Nasyrov, R. I. (2022). Gaming technologies as a means of developing students' innovative thinking. *World of Science, Culture, Education*, 2(93), 51–53. (In Russian). <https://doi.org/10.24412/1991-5497-2022-293-244-246>

12. Nosova, V. I., & Khusainova, S. V. (2023). Application of gaming technologies in the educational process. *NovaInfo.Ru*, 140, 176–177. (In Russian). <https://elibrary.ru/dnsuah>
13. Petrova, N. V., Usikova, O. V., & Dovgun, K. A. (2022). Gaming technologies as a way to increase students' motivation to learn. *Current Issues in Education*, 3, 161–166. (In Russian). <https://elibrary.ru/tlossn>
14. Pleshkova, A. A., & Potapova, A. N. (2022). Business game as an effective method of training future specialists. *Pedagogical Bulletin*, 21, 26–28. (In Russian). <https://elibrary.ru/drvlkk>
15. Chebotareva, I. N., Chistilina, D. O., & Lyaskovets, A. V. (2023). Gamification as a new educational technology in modern higher education. *Bulletin of the South-West State University. Series: Linguistics and Pedagogy*, 13(1), 136–148. (In Russian). <https://doi.org/10.21869/2223-151X-2023-13-1-136-148>

Submitted: 17 March 2026

Accepted: 17 April 2026

Published: 18 April 2026

