

НАУЧНЫЙ ОБЗОР

УДК 378.147.88
DOI

CC BY 4.0

**ВОЗМОЖНОСТИ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ
ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ ГОТОВНОСТИ СТУДЕНТОВ ВУЗА
К РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В СФЕРЕ
ГОСУДАРСТВЕННОГО И МУНИЦИПАЛЬНОГО УПРАВЛЕНИЯ****Эльбиева Л. Р.**

*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Чеченский государственный университет имени А. А. Кадырова», Грозный,
Российская Федерация, e-mail: kafedrapedagogikiipsihologii2@gmail.com*

Формирование готовности будущих специалистов сферы государственного и муниципального управления к реализации проектной деятельности является приоритетной задачей в сфере кадрового обеспечения. Однако, несмотря на стратегическую значимость и нормативную проработанность данного направления, в образовательной деятельности в вузе наблюдается серьезный дефицит практико-ориентированных инструментов для формирования проектных компетенций у будущих специалистов. Цель исследования: научно-практическое обоснование педагогических возможностей игровых технологий для формирования готовности будущих специалистов сферы государственного и муниципального управления к проектной деятельности, а также определение видов игр, обладающих наибольшим потенциалом в данном направлении, подборе к ним тематических сценариев, адаптированных под специфику указанного профиля обучения. В ходе исследования применялся комплекс общенаучных и теоретических методов, включающий анализ и обобщение научной литературы, синтез и систематизацию данных. Автором приводятся доводы, подтверждающие преимущества игровых технологий, которые могут способствовать формированию готовности будущих специалистов к проектной деятельности. Определяются виды игровых технологий (имитационные, ролевые игры, кейс-игры, цифровые симуляторы), имеющие педагогический потенциал для формирования готовности к проектной деятельности у рассматриваемой категории будущих специалистов. В заключении статьи подчеркивается возможность интеграции игровых технологий в систему высшего образования как потенциального инструмента формирования готовности будущих специалистов к проектной деятельности.

Ключевые слова: будущие специалисты государственного и муниципального управления, имитационные игры, проектная деятельность, игровые технологии, деловые игры, ролевые игры, кейс-стади, кейс-игры, цифровые симуляторы

**THE POSSIBILITIES OF GAMING TECHNOLOGIES
FOR THE FORMATION OF UNIVERSITY STUDENTS'
READINESS TO IMPLEMENT PROJECT ACTIVITIES
IN THE FIELD OF PUBLIC AND MUNICIPAL ADMINISTRATION****Elbieva L. R.**

*Federal State Budgetary Educational Institution of Higher Education
"Chechen State University named after A. A. Kadyrov", Grozny, Russian Federation,
e-mail: kafedrapedagogikiipsihologii2@gmail.com*

The formation of the readiness of future specialists in the field of public and municipal administration to implement project activities is a priority task in the field of human resources. However, despite the strategic importance and normative elaboration of this area, there is a serious shortage of practice-oriented tools for the formation of project competencies among future specialists in educational activities at the university. The purpose of the study is to provide scientific and practical substantiation of the pedagogical possibilities of gaming technologies for the formation of the readiness of future specialists in the field of state and municipal management for project activities, as well as to identify the types of games with the greatest potential in this area, and to select thematic scenarios adapted to the specifics of the specified learning profile. In the course of the research, a set of general scientific and theoretical methods was used, including analysis and generalization of scientific literature, synthesis and systematization of data. The author provides arguments emphasizing the advantages of gaming technologies that can contribute to the formation of future specialists' readiness for project activities. The types of game technologies (simulation, role-playing games, case games, digital simulators) that have pedagogical potential for forming readiness for project activities among the considered category of future specialists are determined. The conclusion of the article highlights the possibilities of integrating gaming technologies into the higher education system as a potential tool for shaping the readiness of future specialists for project activities.

Keywords: future specialists in public and municipal administration, project activities, game technologies, business games, role-playing games, simulation games, case studies, case-based games, digital simulators

Введение

В последние годы в сфере государственного управления наблюдается активная интеграция проектных методов. Если в XX веке данный подход формировался и находился на этапе становления, то современная социально-экономическая реальность отличается высокой степенью сложности, обусловленной масштабными трансформациями в социальной, экономической, политической и иных сферах. Указанная динамика внешних вызовов, возрастающий запрос социума на качественные персонализированные публичные услуги стали серьезными драйверами для перехода сферы государственного и муниципального управления на проектные принципы организации деятельности.

Обращение к нормативно-правовым актам федерального уровня выявляет, что ключевым инструментом повышения эффективности деятельности Правительства Российской Федерации и федеральных органов исполнительной власти является применение методов проектного управления, что четко отражено в Указе Президента РФ от 30.06.2016 г. № 306 [1]. Анализ нормативно-правовых документов позволяет сделать выводы об успешном развитии проектного подхода в сфере государственных и муниципальных служб. Однако следует подчеркнуть необходимость постоянного совершенствования и обновления нормативно-правового регулирования данной сферы. Кроме того, актуальна разработка новых систем оценки результативности государственных и муниципальных программ, которые будут обеспечивать и гарантировать синхронизацию и согласованность государственных приоритетов и региональных задач [2]. Успешная реализация проектной деятельности в системе государственного и муниципального управления зависит от многих факторов, причем ключевым ее детерминантом является кадровый потенциал. Это в первую очередь обуславливает серьезную потребность в специалистах высокого уровня и, соответственно, ведет к поиску новых эффективных подходов к подготовке будущих специалистов данной сферы.

Цель исследования заключается в научно-практическом обосновании педагогических возможностей игровых технологий для формирования готовности будущих специалистов сферы государственного и муниципального управления к проектной деятельности, а также в определении видов игр, обладающих наибольшим потенциалом в данном направлении, и подборе к ним тематических сценариев, адап-

тированных под специфику указанного профиля обучения.

Материалы и методы исследования

В исследовании применялся комплекс общенаучных и теоретических методов: анализ литературы, обобщение, синтез и систематизация данных. Использование указанных методов позволило рассмотреть ключевые возможности игровых технологий в вопросах формирования готовности будущих специалистов к реализации проектной деятельности.

Обзор научной литературы проводился в период с ноября 2025 г. по май 2026 г. с обращением в электронные базы данных eLibrary.ru (РИНЦ), «КиберЛенинка», а также каталог диссертаций РГБ. В рамках поискового запроса были использованы следующие ключевые слова: «игровые технологии, формирование готовности к проектной деятельности, деловые игры, ролевые игры, имитационные игры, кейс-стади, кейс-игры, цифровые симуляторы в профессиональной подготовке. Период публикации научных работ был очерчен 2015-2026 гг. с акцентом на исследования, опубликованные в течение последнего пятилетия. Основными критериями включения рассматриваемых источников были: соответствие темы проблематике исследования, научный характер издания (диссертации, монографии, рецензируемые журналы, сборники конференций). Из 153 выявленных на начальном этапе источников после анализа заголовков и обзора аннотаций число научных работ сократилось до 63. После полного прочтения источников для включения в библиографический список было оставлено 15. Анализ литературы проводился при помощи методов сравнительного анализа, контент-анализа.

Научная новизна исследования заключается в теоретическом обосновании педагогического потенциала игровых технологий для формирования готовности к проектной деятельности у студентов, обучающихся по направлению «Государственное и муниципальное управление». Определены виды игровых технологий, показаны их развивающие возможности в педагогической работе со студентами рассматриваемого направления подготовки. Практическая значимость исследования состоит в представлении примеров тематических игровых сценариев, адаптированных под специфику рассматриваемой учебной специальности. Реализация предложенных подходов может способствовать формированию готовности будущих специалистов к реализации проектной деятельности.

Результаты исследования и их обсуждение

Как показывает практика государственного управления, внедрение проектного подхода позволяет оптимально планировать и эффективно направлять организационные, кадровые, финансовые и иные ресурсы. В условиях динамичных социальных изменений система проектного управления в государственном и муниципальном секторах нуждается в постоянной адаптации, что актуализирует необходимость развития новых современных методов, инструментов и регламентов проектной деятельности. Помимо этого, наблюдается серьезный дефицит квалифицированных управленческих кадров, соответствующих современным требованиям проектной деятельности.

Таким образом, приоритетными задачами в сфере проектной деятельности, проектного управления определены следующие: совершенствование нормативно-правового регулирования через разработку правовой базы, организация системного и непрерывного профессионального развития кадров государственных и муниципальных служб. При этом стратегический акцент делается на подготовке будущих специалистов сферы государственного и муниципального управления, включающей трансформацию управленческого мышления в плоскость проектно ориентированного подхода, а также на разработке специализированных образовательных программ и учебных модулей. Следовательно, эффективная реализация проектной деятельности требует от будущих специалистов не только фундаментальных теоретических знаний в сфере государственного и муниципального управления, но и сформированных практических навыков реализации проектной деятельности. В период обучения в вузе данные компетенции приобретаются и развиваются в учебно-профессиональной, научно-исследовательской, социальной (волонтерской и добровольческой) деятельности.

Анализ нормативно-правовой базы выявляет широкое разнообразие проектных инициатив, дифференцированных по масштабу реализации: от национальных и федеральных проектов до региональных, ведомственных, локальных и т. д. В нормативно-правовой терминологии РФ под проектной деятельностью понимается целостный процесс, включающий инициирование, подготовку, реализацию и завершение реализации проекта [3]. В научной литературе основной сутью проектной деятельности в сфере государственного и муниципального управления является повышение эф-

фективности реализации государственных функций и качества муниципальных услуг. Переход на проектный формат обеспечивает гибкость системе государственного и муниципального управления, то есть возможность своевременной адаптации к современным вызовам, оптимизации ресурсных затрат и минимизации управленческих рисков [4]. Кроме того, проектный подход требует от участников высокого уровня координации и взаимодействия, поскольку стандартный цикл проектной деятельности является многоэтапным и охватывает прохождение следующих стадий: инициацию, планирование, реализацию, мониторинг и завершение.

По мнению Д. В. Кириченко, метод проектов в современной дидактике выступает базовым элементом проектного обучения, который в практике учебной деятельности сочетается с общенаучными, дисциплинарными и специфическими методами, а также интегрируется в воспитательную работу [5]. Соответственно, здесь формируется серьезный запрос на применение педагогами такого комплекса взаимодополняющих педагогических приемов, способствующих активизации деятельности студентов, когнитивному осмыслению содержания проекта, а также развитию устойчивой внутренней мотивации.

Проблематика готовности будущих специалистов к проектной деятельности за последние десятилетия активно рассматривается в научно-практической литературе [6; 7]. Многими исследователями подчеркивается определяющее значение содержательного компонента, целевой направленности и практической реализации проектной деятельности. Соответственно, будущие специалисты должны обладать устойчивой сформированной готовностью к решению проектных задач, что является необходимым условием их профессиональной эффективности.

Готовность к проектной деятельности рассматривается как внутреннее качество личности, формирующееся в результате согласованности знаний, умений, навыков и мотивов, обеспечивающих самостоятельное осуществление проектной деятельности [8]. Д. В. Кириченко готовность к проектной деятельности в рамках связей с общественностью рассматривает как динамичное психофункциональное состояние будущего специалиста, проявляющееся в мобилизации внутренних ресурсов, осознании профессиональной задачи, способов ее решения, а также ориентированное на активную деятельность в реализации новых проектов [5]. Таким образом, под готовно-

стью к проектной деятельности нами понимается интегральное личностное образование будущего специалиста, включающее устойчивое внутреннее качество личности, складывающееся из единства мотивов, знаний, умений и навыков, подкрепленное необходимыми психофизиологическими ресурсами, обеспечивающими способность к активной и эффективной деятельности.

Как говорилось ранее, развитие компетенций к проектной деятельности у будущих специалистов управленческих специальностей осуществляется через интеграцию учебных, внеучебных и научно-исследовательских видов активности. При этом важно подчеркнуть ограниченность традиционных форм обучения, таких как лекционные и семинарские занятия, которые не в полной мере обеспечивают формирование и развитие практических компетенций, необходимых для эффективной реализации проектной деятельности. Таким образом, выявленные противоречия между требованиями к профессиональной деятельности и эффективностью классических методов обучения в высшей школе обуславливают поиск альтернативных педагогических подходов. Одним из действенных инструментов являются деловые игры, которые представляют собой активные методы обучения, позволяющие моделировать профессиональные ситуации и задачи и тренировать навыки в управляемом и контролируемом учебном процессе [9]. Теоретико-методологические основы применения игровых технологий в образовательной практике подробно рассматриваются в отечественной и зарубежной научной литературе.

Значимость деловой игры как основного метода активизации творческой деятельности обучающихся раскрывает И. А. Бабанова. Автор утверждает, что деловые игры способствуют становлению профессиональной «Я-концепции» будущего специалиста [10]. В научно-практической литературе обсуждаются приоритеты применения различных видов игр в образовательном процессе, рассматриваются традиционные подходы к их классификации. Например, имитационные и неимитационные, индивидуальные и групповые и т. д. Вместе с тем обсуждаются дополнительные классификационные основания игр, в частности выделяются позиционные, организационно-деятельностные, организационно-обучающие, организационно-мыслительные и т. д. [11].

Научно-теоретическая обоснованность применения игровых технологий для формирования готовности к проектной деятельности будущих специалистов указанной специальности подтверждается рядом

следующих педагогических и методических доводов.

1. Игровые технологии выступают ядром контекстного подхода в обучении. Соответственно, применение игровых сценариев выступает эффективным педагогическим средством моделирования квазипрофессиональной проектной деятельности.

2. Игровая деятельность формирует у обучающихся положительный эмоциональный отклик: снижает тревожность, уменьшает стрессовые реакции, создает безопасную психологическую среду. Сформировавшийся интерес и вовлеченность будущих специалистов трансформируется в высокую внутреннюю мотивацию к дальнейшей реализации профессиональной деятельности.

3. Включение различных видов игр в процесс обучения положительно отражается на развитии личностной, ценностно-смысловой и этической сфер будущих специалистов управленческой специальности.

4. Следует отдельно подчеркнуть дуальность некоторых игровых форм. В первом случае речь идет об обучающей функции игры, которая заключается в принципе «обучение через действие», в котором происходит интеграция теории и практики. Во втором варианте – контрольно-диагностическая функция игры, которая предполагает инструмент итогового контроля, например структурированный разбор результатов игровой деятельности (дебрифинг), способствующий трансформации внешнего контроля и оценки в инструмент самодиагностики.

5. Применение игровых технологий позволяет моделировать реалии многофункциональной и регламентированной управленческой рабочей среды. Как говорилось ранее, различные игровые сценарии позволяют воспроизводить специфику управленческих задач и развивать множество профессиональных навыков.

Далее была проведена систематизация игровых форм, выделены наиболее ориентированные на подготовку будущих специалистов к проектной деятельности в сфере государственного и муниципального управления.

Имитационные (симуляционные) игры. Получают свое распространение в подготовке будущих специалистов различных специальностей. Игры-симуляторы предполагают моделирование реальных ситуаций, в которых представлен реальный контекст деятельности [12]. Данные игры предполагают применение симуляции в обучении, то есть метода развития определенных навыков через воспроизведение реального процесса, событий или ситуаций.

Так, М. Б. Дюжева, Н. И. Роговская раскрывают ряд положительных свойств симуляционной игры в высшей школе. В первую очередь выделяются возможности всестороннего и более глубокого изучения управленческой проблематики посредством разработки различных групповых решений с учетом сокращения времени, установленного на проведение занятия. Во-вторых, симуляционные игры позволяют формировать у обучающихся аналитические способности при работе с информацией: обучают анализу, синтезу, соотнесению информации и т. д. В-третьих, будущие специалисты осваивают навык выстраивания причинно-следственных связей при диагностике управленческой проблемы, разработке и аргументации целесообразности предложенных решений. В-четвертых, в ходе игры нарабатываются профессиональные навыки и умения, необходимые для выполнения должностных функций, которые впоследствии могут достичь уровня автоматизма. В-пятых, участие в симуляционной игре позволяет формировать личностный опыт принятия решений, поскольку в процессе игры существует хорошая возможность обсудить и осмыслить совершенные ошибки, чтобы избежать их в будущем, а также развивать коммуникативные навыки в рамках группового взаимодействия [11]. В практике обучения студентов могут получить распространение следующие примеры игровых сценариев: «Цифровая трансформация района», «Реализация программы благоустройства города», «Муниципальный проектный офис» и т. д.

Таким образом, симуляционные игры признаются перспективной образовательной технологией обучения рассматриваемой категории будущих специалистов, поскольку предполагают под собой моделирование полного проектного цикла и способствуют развитию мышления, коммуникативных навыков, формированию ответственности, а также приобретению опыта работы с документацией.

Ролевые (деловые) игры. Данный вид игр обладает широким потенциалом для подготовки специалистов различных областей, поскольку способствует комплексному развитию психологической, социальной и профессиональной сфер будущих специалистов. Деловая игра является интерактивным методом группового обучения, базирующимся на совместном решении поставленных задач в условиях, максимально приближенных к реальным профессиональным ситуациям [13]. М. В. Кларин под ролевой игрой понимает интерактивную форму обучения, в ходе которой моделируется про-

фессиональное взаимодействие, характерное определенной рабочей среде, а также прорабатываются поведенческие сценарии, позволяющие преодолевать профессиональные трудности и успешно осваивать алгоритмы решения типовых профессиональных задач [14]. Соответственно, ролевая игра предусматривает четкое распределение профессиональных ролей, например руководителя проекта, эксперта, представителя администрации и т. д. Данное ролевое взаимодействие позволяет в игровой форме апробировать различные поведенческие стратегии: ведение переговоров, управление конфликтами, разрешение этических и моральных дилемм и т. д. В качестве примера можно привести следующие сценарии деловых и ролевых игр, способствующих формированию проектных компетенций: «Кризисное взаимодействие со СМИ», «Общественные слушания: проект благоустройства», «Защита грантовой заявки» «Проект под угрозой: антикризисное управление» и т. д.

Таким образом, ролевые (деловые) игры обеспечивают синтез теоретических и практических знаний, что способствует формированию у будущих специалистов коммуникативной гибкости, рефлексивной компетентности, необходимых для практики публичного управления и дальнейшего профессионального развития специалиста.

Кейс-игры (аналитико-дискуссионные игры). Кейс-игра представляет собой метод активного обучения, основанный на групповом обсуждении и анализе реальных или смоделированных профессиональных ситуаций. При этом кейс-игры имеют значительные отличия от традиционных кейс-стади, которые ориентированы преимущественно на индивидуальный формат работы. В частности, кейс-игры включают наличие определенных игровых элементов. В первую очередь они имеют регламентированные временные рамки. Кроме того, включают функциональное распределение профессиональных ролей. При этом они отличаются наличием эффекта соревновательности и рефлексивной обратной связи (дебрифинга) и т. д. Соответственно, в рамках подготовки будущих специалистов рассматриваемой сферы в качестве примеров можно рассмотреть кейс-игры по тематике успешного и неуспешного муниципального проекта, например: «Почему сорвался проект МФЦ?», «Оптимизация маршрутной сети: выбор между экономией и доступностью», «Провал проекта «Чистый город»: анализ причин», «Цифровизация услуг: сопротивление изменениям».

Применение кейс-игр аналитико-дискуссионного типа способствует комплексному формированию проектных компетенций будущих специалистов: коммуникативно-управленческих, когнитивно-аналитических, рефлексивных и ценностно-эстетических.

Цифровые симуляторы. Применение цифровых (игровых) симуляторов при подготовке студентов высшей школы получает распространение в различных областях: медицинской, космической, экономической, управленческой и т. д. Цифровые симуляторы представляют собой интерактивные образовательные технологии, позволяющие моделировать управленческие ситуации и процессы принятия решений [15]. К наиболее распространенным относят симуляторы для управленческих команд государственного и муниципального сектора. По сути, цифровые симуляторы в современной педагогической практике рассматриваются не в качестве «игрового дополнения», а с позиции самостоятельной образовательной технологии. Кроме того, для обеспечения устойчивости формирования профессиональных компетенций необходима системная интеграция цифрового симулятора в проектно ориентированные модули, а не его эпизодическое применение.

Обобщая результаты проведенного обзора, можно сделать вывод о том, что применение игровых технологий в образовательном процессе вуза не только способствует формированию готовности к проектной деятельности посредством формирования широкого ряда профессиональных навыков, но и оказывает комплексное влияние на личностное и ценностно-смысловое развитие будущих специалистов.

Во-первых, применение игр создает условия для глубинного личностного становления специалиста. Участие в игровом процессе значительно повышает смысловое вовлечение будущих специалистов, что наглядно демонстрируется при использовании ролевых игр через ролевую идентификацию и применение правильно разработанного реалистичного сценария. Во-вторых, применение симуляционных игр способствует присвоению профессиональной идентичности, развитию стрессоустойчивости, эмоционального интеллекта будущего специалиста. Использование кейс-игр создает условия для становления и развития ценностно-смысловой сферы, например ценностей государственной службы: законности, справедливости, ответственности, значимости социальной миссии управленческой деятельности и т. д. Интеграция в образовательный процесс цифровых симуляторов способствует решению распространенных

управленческих дилемм в русле конфликтов интересов, отработке антикоррупционной модели поведения, что находится в плоскости этической сферы. В-третьих, задействование симуляционных и кейс-игр создает моделирующую среду для наработки опыта формирования успешной управленческой команды, эффективного командного взаимодействия в условиях разнородных групп, способствует развитию информационных, рефлексивных и аналитических навыков (например, при анализе результатов завершённых проектов). Кроме того, данная форма обучения создает широкие возможности для совершенствования умений работы с реальными документами и данными, расширения знаний в сфере нормативной базы.

Заключение

Интеграция игровых технологий в систему высшего образования в качестве ресурса формирования готовности будущих специалистов к проектной деятельности все более привлекает внимание педагогов. В научном и педагогическом сообществах обсуждаются проблемные зоны игровых технологий, формулируются прогнозы в части перспектив распространения деловых игр. Следует отметить фокус внимания ученых на проблематике игровых технологий: уточняется понятийный аппарат, расширяются подходы к классификации игр, анализируются методики их организации и проведения в сфере профессионального образования. Следует акцентировать внимание на двоякой функции игровых технологий в системе высшего образования. С одной стороны, они выступают серьезным инструментом развития профессиональных компетенций будущих специалистов. С другой стороны, игровые форматы могут являться средством диагностики сформированности профессиональных умений в режиме реального времени.

В рамках данного исследования были представлены обоснованные авторские положения, раскрывающие перспективность игровых технологий для формирования готовности к проектной деятельности. Рассмотрены и систематизированы различные игровые форматы, обладающие педагогическим потенциалом для подготовки будущих специалистов направления «Государственное и муниципальное управление». Их образовательный потенциал раскрывается в комплексном воздействии: совместно с формированием практических проектных навыков обеспечивается развитие профессионально значимых личностных качеств и ценностных ориентиров будущих специалистов. Автором подчеркиваются преиму-

щества имитационных игр, ролевых игр, кейс-игр и цифровых симуляторов. Вместе с тем представленные теоретические разработки нуждаются в эмпирической верификации в условиях реальной образовательной практики, что определяет перспективы дальнейших исследований.

Список литературы

1. Российская Федерация. Указы. О Совете при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и приоритетным проектам: Указ Президента РФ от 30 июня 2016 г. № 306 (с изменениями и дополнениями) // Гарант. URL: <https://base.garant.ru/71431892/> (дата обращения: 25.04.2026).
2. Российская Федерация. Законы. О стратегическом планировании в Российской Федерации: Федеральный закон от 28 июня 2014 г. № 172-ФЗ // Гарант. URL: <https://base.garant.ru/70684666/> (дата обращения: 27.04.2026).
3. Российская Федерация. Постановления. Об организации проектной деятельности в Правительстве Российской Федерации: Постановление Правительства Российской Федерации от 31.10.2018 N1288 // КонсультантПлюс. URL: <http://www.consultant.ru/> (дата обращения: 29.04.2026).
4. Сабирзянова А. А., Стомба Е. В., Габдулхаков Р. Б. Проектное управление в органах государственной и муниципальной власти // Актуальные проблемы и тенденции развития современной экономики и информатики: Материалы Международной научно-практической конференции (г. Бирск, 22–24 ноября 2023 г.) Бирск: Уфимский университет науки и технологий, 2023. С. 279–283. URL: https://elibrary.ru/download/elibrary_59457085_80662362.pdf (дата обращения: 29.04.2026).
5. Кириченко Д. В. Готовность к проектной деятельности с позиции категории опережающего отражения действительности // Мир науки. 2016. Т. 4. № 5. URL: <http://mir-nauki.com/PDF/26PDMN516.pdf> (дата обращения: 29.04.2026).
6. Волкова А. Н. Формирование готовности будущих педагогов профессионального обучения к организации проектно-исследовательской деятельности: автореферат дис. ... канд. пед. наук. Екатеринбург, 2024. 25 с. URL: https://rusneb.ru/catalog/000199_000009_013226017/?ysclid=mor55suzye37775381 (дата обращения: 30.04.2026).
7. Пятибратова О. А. Анализ эффективности применения современных образовательных технологий в процессе формирования готовности будущего государственного служащего к профессиональной деятельности // Общество: социология, психология, педагогика. 2022. № 2 (94). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/analiz-effektivnosti-primeneniya-sovremennyh-obrazovatelnyh-tehnologiy-v-protsesse-formirovaniya-gotovnosti-budushego> (дата обращения: 13.07.2026).
8. Ефимова Л. П., Явгильдина З. М. Развитие готовности подростков к проектной деятельности как педагогическая проблема // Науковедение. 2015. Т. 7. № 2 (27). С. 133. DOI: 10.15862/153PVN215 URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=24104495&ysclid=mor594tfs359382445> (дата обращения: 30.04.2026).
9. Антонюк В. С., Эрлих Г. В., Козина М. В. Игровые технологии как форма активизации подготовки кадров государственной и муниципальной службы // Вопросы государственного и муниципального управления. 2019. № 3. С. 123–152. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/igrovyie-tehnologii-kak-forma-aktivizatsii-podgotovki-kadrov-gosudarstvennoy-i-munitsipalnoy-sluzhby> (дата обращения: 27.04.2026). DOI: 10.17323/1999-5431-2019-0-3-123-152.
10. Бабанова И. А. Деловые игры в учебном процессе // Научные исследования в образовании. 2012. № 7. С. 19–24. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=17850683&ysclid=mrknyuqpb6694831517> (дата обращения: 26.06.2026).
11. Дюжева М. Б., Роговская Н. И. Симуляционные деловые игры в учебном процессе высшей школы // Современная наука: актуальные проблемы теории и практики. Серия: Гуманитарные науки. 2020. № 12. С. 54–59. URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=44605594&ysclid=mquj8rd171854701255> (дата обращения: 30.04.2026). DOI: 10.37882/2223-2982.2020.12.10.
12. Даниловских М. Г., Летенков О. В. Имитационная игра как метод обучения // Интерактивная наука. 2022. № 8 (73). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/imitatsionnaya-igra-kak-metod-obucheniya> (дата обращения: 01.05.2026). DOI: 10.21661/r-557271.
13. Мальцева Т. В., Сепиашвили Е. Н., Макаренко Ю. Б. К вопросу о методическом обеспечении ролевых и деловых игр // Профессиональное образование в России и за рубежом. 2018. № 1 (29). С. 53–58. URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=32719221&ysclid=mor5gqn7c9157873091> (дата обращения: 02.05.2026).
14. Кларин М. В. Инновационные модели обучения: исследование мирового опыта. Москва: Луч, 2016. 640 с. ISBN: 978-5-88915-093-0. URL: <https://elibrary.ru/xculwv?ysclid=mrko19cxr0364456004> (дата обращения: 03.07.2026).
15. Егоров Я. Д., Мандрыгин К. В., Ефимов Ю. В. Игровые технологии в образовательном процессе на примере игрового симулятора «FARMING simulator 22» // Материалы XIX Всероссийской (национальной) научно-технической конференции студентов и аспирантов, Екатеринбург, 03–13 апреля 2023 г. С. 922–925. URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?edn=gmckwt&ysclid=mpf3plnqt4345744303> (дата обращения: 01.05.2026).

Конфликт интересов: Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

Conflict of interest: The authors declare that there is no conflict of interest.

Финансирование: Авторы заявляют об отсутствии внешнего финансирования.

Financing: The research was performed without external funding.