

УДК: 2964

Кан София В.,

студент

Научный руководитель: Платонова Елена Д.,

Доктор экономических наук, профессор

Институт социально-гуманитарного образования

Московского педагогического государственного университета

(МПГУ)

Россия, Москва

**МЕТОДИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ ПРИМЕНЕНИЯ ГЕЙМИФИКАЦИИ
КАК СРЕДСТВА ФОРМИРОВАНИЯ ФИНАНСОВОЙ
ГРАМОТНОСТИ У ОБУЧАЮЩИХСЯ 10-Х КЛАССОВ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ШКОЛЫ**

Аннотация. В статье рассматриваются методические аспекты применения геймификации в процессе формирования финансовой грамотности обучающихся 10-х классов. Проведено обобщение практики общеобразовательных организаций, выявлены основные проблемы и ограничения использования игровых технологий. Представлены результаты педагогической практики, включающей сравнительный анализ различных игровых механик. Разработаны методические рекомендации по повышению эффективности геймификации и предложена модель геймифицированного урока по теме «Личный бюджет». Полученные результаты подтверждают эффективность системного применения игровых механик в обучении финансовой грамотности.

Ключевые слова: геймификация, игровые механики, финансовая грамотность, образовательный процесс, методические условия.

Kan Sofia V.,

student

Scientific adviser: Platonova Elena D.,

Candidate of Historical Sciences,

Doctor of Economics, Professor,

Institute of Social and Humanitarian Education

Moscow Pedagogical State University

(MPGU)

Russia, Moscow

**METHODOLOGICAL CONDITIONS FOR USING GAMIFICATION AS
A MEANS OF FORMING FINANCIAL LITERACY IN 10TH-GRADE
STUDENTS OF GENERAL EDUCATIONAL SCHOOLS**

***Abstract.** The article discusses the methodological aspects of using gamification in the process of forming financial literacy among 10th-grade students. The article summarizes the practice of general educational organizations and identifies the main problems and limitations of using gaming technologies. The article presents the results of pedagogical practice, including a comparative analysis of various gaming mechanics. Methodological recommendations have been developed to improve the effectiveness of gamification, and a model of a gamified lesson on the topic "Personal Budget" has been proposed. The results obtained confirm the effectiveness of the systematic application of game mechanics in teaching financial literacy.*

***Keywords:** gamification, game mechanics, financial literacy, educational process, methodological conditions.*

Современная школа требует не только знаний, но и умения применять их в жизни. Особенно это заметно в финансовой грамотности: часто уроки сводятся к изучению терминов и подготовке к экзамену [2; 4]. В результате старшеклассники знают теорию, но не умеют планировать бюджет или оценивать риски. Возникает необходимость в технологиях, которые позволяют моделировать реальные жизненные ситуации. Одна из таких технологий — геймификация [3; 7].

Анализ практики общеобразовательных организаций показывает, что геймификация активно внедряется в учебный процесс, однако её использование носит преимущественно фрагментарный характер. Наиболее распространёнными формами являются: интерактивные викторины и тесты, деловые и ролевые игры, кейсовые задания, а также использование цифровых платформ, таких как Kahoot, «Учи.ру», «ЯКласс» [6; 9; 10; 11]. Особое место занимают ресурсы Банка России и методические разработки вузов, позволяющие моделировать реальные финансовые ситуации [8].

Отдельного внимания заслуживает практика проведения деловых игр, в том числе формат «финансовых боев», реализуемый в некоторых школах (например, в ГБОУ «Школа №1636»). Такие мероприятия способствуют развитию навыков принятия решений, однако охватывают ограниченное число обучающихся и не всегда интегрированы в учебный процесс [4].

В рамках педагогической практики была проведена апробация различных игровых механик при изучении тем по финансовой грамотности. Сравнивались три формата: традиционный (лекционный), лекционный с использованием бейджей и лекционный с балльно-рейтинговой системой. Результаты показали, что при традиционном обучении активное участие проявляли около 30–35% обучающихся. Использование бейджей увеличило данный показатель до 45–50%, однако не привело к значимому улучшению качества усвоения материала [3; 7]. Наиболее высокая эффективность была

зафиксирована при использовании баллов и рейтингов: уровень вовлечённости достигал 70–75%, а обучающиеся демонстрировали более осознанное выполнение заданий и умение применять знания на практике [6].

Таким образом, установлено, что игровые механики имеют различную результативность. Наиболее эффективными являются те, которые обеспечивают наглядность результатов и включают элементы соревновательности (балльная система, рейтинги). Механики, основанные на символическом поощрении (бейджи), оказывают ограниченное влияние на качество усвоения материала [5; 7].

На основе проведённого анализа были разработаны методические рекомендации, направленные на повышение эффективности применения геймификации. Ключевыми направлениями являются: интеграция игровых механик в структуру урока; использование балльно-рейтинговой системы; организация сюжетной линии, моделирующей реальные финансовые ситуации; применение практико-ориентированных заданий; обеспечение прозрачности критериев оценивания; организация командной работы обучающихся [1; 3; 6; 7]. Особое значение имеет соответствие игровых механик содержанию обучения. Так, при изучении личного бюджета целесообразно использовать задания по распределению доходов и расходов, а при изучении кредитов — моделирование выбора финансовых продуктов.

В рамках исследования был разработан и реализован урок по теме «Личный бюджет». Урок был построен в формате деловой игры и включал следующие этапы: постановка проблемной ситуации; объяснение ключевых понятий; выполнение командных заданий по распределению бюджета; введение дополнительных условий (финансовые риски); защита решений и рефлексия [2; 4]. Обучающимся предлагалось распределить доход с учётом обязательных и дополнительных расходов, а также сформировать

накопления. В процессе работы использовались игровые механики: баллы, рейтинг, сюжет и элементы соревнования.

Результаты показали: доля обучающихся, успешно справившихся с практическими заданиями, выросла с 40% до 70%. Это подтверждает эффективность балльно-рейтинговой системы при изучении темы «Личный бюджет». Обучающиеся не только усвоили теоретический материал, но и научились применять его при решении практических задач, что соответствует целям формирования финансовой грамотности [1; 7].

Проведённое исследование показало, что геймификация обладает значительным потенциалом в обучении финансовой грамотности. Её эффективность определяется не самим фактом использования, а методической обоснованностью и системностью применения. Наиболее результативными являются игровые механики, обеспечивающие активное включение обучающихся, наглядность результатов и моделирование реальных финансовых ситуаций [3; 6; 7].

Таким образом, геймификация может рассматриваться как эффективное средство повышения качества обучения финансовой грамотности обучающихся 10-х классов при условии её целенаправленного и системного использования.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

Нормативно-правовые акты

1. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 24.10.2023 № 2958-р "Об утверждении Стратегии повышения финансовой грамотности и формирования финансовой культуры до 2030 года".

Статьи

2. Архипова В.Н. Практика формирования во внеурочной деятельности финансовой грамотности обучающихся как направления функциональной грамотности // Педагогический поиск. 2022. № 5. С. 27-31.

3. Буракова И.С. Геймификация образовательного процесса как инструмент повышения мотивации обучающихся // МНКО. 2023. № 3(100). С. 160-162.

4. Ирдинкина Д.А., Степанова А.С., Савенкова Е.В., Туркенич Д.Ю. Специфика использования игр на занятиях по финансовой грамотности в общеобразовательной организации // Наука и школа. 2023. № 1. С. 230-237.

5. Кириченко Д.В., Галагузова Ю.Н. Геймификация в работе учителя общеобразовательной школы: опыт и перспективы // Педагогическое образование в России. 2022. №3. С. 13-18.

6. Полякова А.В. Технологические подходы к внедрению геймификации в образовательный процесс // Человеческий капитал. 2025. № 5(197). С. 136-144.

7. Цирулева Л.Д., Щербакова Н.Е. Геймификация в обучении: сущность, содержание, пути реализации технологии // Вестник ПензГУ. 2023. № 3(43). С. 13-17.

Электронные-ресурсы

8. Kahoot! : официальный сайт [Электронный ресурс]. URL: <https://kahoot.com/> (официальный сайт) (дата обращения: 29.01.2026).

9. Банк России. Финансовый навигатор [Электронный ресурс] // Банк России. – URL: <https://investor.dni-fg.ru/> (дата обращения: 21.10.2025).

10. Учи.ру : официальный сайт [Электронный ресурс]. URL: <https://uchi.ru/> (официальный сайт) (дата обращения: 29.01.2026).

11. ЯКласс : официальный сайт [Электронный ресурс]. URL: <https://www.yaklass.ru/> (официальный сайт) (дата обращения: 29.01.2026).

Сведения об авторе

Кан София Вячеславовна, студентка 5 курса направления подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки): экономика и право ФГБОУ ВО МПГУ, г. Москва, Россия. Статья выполнена под научным руководством **Платоновой Елены Дмитриевны** профессор, доктор экономических наук ФГБОУ ВО МПГУ, г. Москва, Россия.