

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

ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ПРИМЕНЕНИЯ ГЕЙМИФИКАЦИИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ШКОЛЫ

Аннотация. В статье рассматриваются методические условия применения геймификации в образовательном процессе как средства формирования финансовой грамотности обучающихся 10-х классов. Обоснована актуальность использования игровых механик в условиях снижения учебной мотивации старшеклассников. Раскрывается образовательный потенциал геймификации и ее роль в трансформации теоретических знаний в практические навыки. Выделены ключевые методические условия эффективного применения геймификации: целевое соответствие, сценарность, обратная связь и организация взаимодействия обучающихся. Сделан вывод о необходимости системного и педагогически обоснованного использования геймификации в обучении.

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

Кан София В.,

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**

THEORETICAL FOUNDATIONS OF GAMIFICATION APPLICATION IN THE EDUCATIONAL PROCESS OF A GENERAL SCHOOL

Abstract. The article discusses the methodological conditions of gamification application in the educational process as a means of financial literacy formation among 10th grade students. The relevance of using game mechanics in the context of reducing the educational motivation of high school students is substantiated. The educational potential of gamification and its role in transforming theoretical knowledge into practical skills are revealed. The key methodological conditions for the effective use of gamification are highlighted: target compliance, scenario-based approach, feedback, and the organization of students' interaction. The article concludes that the use of gamification in education should be systematic and pedagogically justified.

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

В условиях цифровизации образования традиционные методы обучения все чаще оказываются недостаточными для поддержания устойчивой мотивации обучающихся. Особенно это характерно для

старших классов, где возрастает потребность в практической значимости учебного материала и его связи с реальной жизнью¹. В этой связи актуализируется поиск педагогических технологий, способных повысить вовлеченность учащихся и обеспечить более эффективное усвоение знаний².

Финансовая грамотность является важным компонентом функциональной грамотности личности, так как связана с принятием повседневных экономических решений³. Однако в школьной практике финансовая грамотность часто изучается преимущественно на теоретическом уровне, что затрудняет формирование практических навыков⁴. Это обстоятельство предопределяет необходимость использования таких методов обучения, которые позволяют моделировать реальные жизненные ситуации, одним из которых является геймификация.

Геймификация представляет собой внедрение игровых элементов и механик в неигровой контекст с целью повышения мотивации и вовлеченности обучающихся⁵. В отличие от традиционного игрового обучения, она не заменяет образовательный процесс, а дополняет его, усиливая его за счет использования игровых стимулов, таких как баллы, уровни, рейтинги и награды.

¹ Буракова И.С. Геймификация образовательного процесса как инструмент повышения мотивации обучающихся // МНКО. 2023. № 3(100). С. 160-162.

² Быстрова Н.В., Бакулина Н.А., Гнездин А.В., Угарова А.В. Геймификация в современном образовательном процессе // Журнал прикладных исследований. 2022. № 6. С. 416-423.

³ Архипова В.Н. Практика формирования во внеурочной деятельности финансовой грамотности обучающихся как направления функциональной грамотности // Педагогический поиск. 2022. № 5. С. 27-31.

⁴ Викторова В.А. Исследование особенностей и инструментов повышения финансовой грамотности школьников в России // Альманах научных работ молодых ученых Университета ИТМО. 2022. Т. 3, ч. 1. С. 82-85.

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.

Образовательный потенциал геймификации позволяет обеспечивать быструю обратную связь, визуализацию прогресса и эмоциональную включенность обучающихся в учебную деятельность. Игровые механики способствуют формированию познавательной активности, развитию критического мышления, а также коммуникативных и регулятивных умений⁶. С позиций деятельностного подхода обучение рассматривается как активный процесс, в котором знания усваиваются через действие, а геймификация создает условия для включения учащихся в учебную деятельность⁷.

Особую значимость геймификация приобретает в процессе формирования финансовой грамотности, поскольку данная область требует не только усвоения теоретических знаний, но и формирования практических умений, связанных с принятием финансовых решений⁸. Использование игровых форматов позволяет моделировать реальные жизненные ситуации, такие как управление личным бюджетом, выбор финансовых продуктов или оценка финансовых рисков. В условиях геймификации обучающиеся оказываются в ситуациях, приближенных к реальной финансовой практике, что обеспечивает перенос знаний в повседневную деятельность и формирование опыта принятия обоснованных экономических решений⁹.

Вместе с тем эффективность применения геймификации в процессе формирования финансовой грамотности напрямую зависит от соблюдения

⁶ Цирулева Л.Д., Щербакова Н.Е. Геймификация в обучении: сущность, содержание, пути реализации технологии // Вестник ПензГУ. 2023. № 3(43). С. 13-17.

⁷ Бусель С.В., Полупан К.Л. Сущность и особенности внедрения игрофикации в образовательную сферу как системной игровой практики // СНВ. 2022. № 4. С. 239-246.

⁸ 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.

⁹ Викторова В.А. Исследование особенностей и инструментов повышения финансовой грамотности школьников в России // Альманах научных работ молодых ученых Университета ИТМО. 2022. Т. 3, ч. 1. С. 82-85.

определенных методических условий, обеспечивающих ее педагогическую целесообразность.

Первым условием является целевое соответствие. Игровые элементы должны быть направлены на формирование конкретных компонентов финансовой грамотности, таких как умение планировать бюджет, анализировать доходы и расходы, оценивать финансовые риски. При отсутствии четкой связи с содержанием финансового образования геймификация может утрачивать свою образовательную направленность¹⁰.

Вторым условием выступает сценарная организация урока. Геймифицированный урок по финансовой грамотности должен моделировать реальные экономические ситуации (например, распределение бюджета, выбор кредитных продуктов, инвестиционные решения), что позволяет обучающимся осваивать содержание через практическое действие. Наличие продуманной сюжетной линии способствует формированию целостного понимания финансовых процессов¹¹.

Третьим важным условием является прозрачность правил и критериев оценивания. В контексте финансовой грамотности это предполагает четкое понимание обучающимися критериев успешности выполнения заданий, связанных с принятием финансовых решений, что способствует формированию ответственности и осознанности¹².

Четвертым условием является организация обратной связи и рефлексии.

При изучении финансовой грамотности это особенно важно, так как позволяет обучающимся анализировать собственные решения, выявлять

¹⁰ Кириченко Д.В., Галагузова Ю.Н. Геймификация в работе учителя общеобразовательной школы: опыт и перспективы // Педагогическое образование в России. 2022. №3. С. 13-18.

¹¹ Асташова Н.А., Бондырева С.К., Попова О.С. Ресурсы геймификации в образовании: теоретический подход // Образование и наука. 2023. №1. С. 15-45.

¹² Полякова А.В. Технологические подходы к внедрению геймификации в образовательный процесс // Человеческий капитал. 2025. № 5(197). С. 136-144.

ошибки и корректировать стратегии поведения в финансовых ситуациях. Рефлексия способствует формированию критического отношения к своим действиям и развитию финансового мышления¹³.

Пятое условие связано с обеспечением прогресса и постепенного усложнения заданий. В процессе формирования финансовой грамотности это выражается в переходе от простых задач (учет доходов и расходов) к более сложным (оценка рисков, выбор финансовых инструментов), что обеспечивает поэтапное развитие компетенций обучающихся¹⁴.

Шестым условием выступает организация социального взаимодействия обучающихся. Совместное решение финансовых задач, обсуждение различных стратегий поведения и участие в командных формах работы способствуют развитию коммуникативных навыков и формированию способности принимать решения с учетом различных точек зрения.

Седьмым условием является создание психологически комфортной образовательной среды. В процессе обучения финансовой грамотности это позволяет обучающимся без страха допускать ошибки при принятии решений, что особенно важно, поскольку анализ ошибок является значимым элементом формирования финансового поведения.

Наконец, важным условием является ресурсная и методическая готовность педагога. Учитель должен уметь проектировать геймифицированные задания, направленные на формирование финансовых компетенций, и обеспечивать их соответствие содержанию учебного материала¹⁵.

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

¹⁴ Быстрова Н.В., Бакулина Н.А., Гнездин А.В., Угарова А.В. Геймификация в современном образовательном процессе // Журнал прикладных исследований. 2022. № 6. С. 416-423.

¹⁵ Цирулева Л.Д., Щербакова Н.Е. Геймификация в обучении: сущность, содержание, пути реализации технологии // Вестник ПензГУ. 2023. № 3(43). С. 13-17.

Несоблюдение указанных условий может привести к снижению эффективности формирования финансовой грамотности, в частности к формальному усвоению знаний без их практического применения, а также к ориентации обучающихся исключительно на внешние игровые стимулы. Это подтверждает необходимость системного и методически обоснованного подхода к внедрению геймификации.

Таким образом, эффективность геймификации в обучении финансовой грамотности определяется соблюдением комплекса методических условий, включающих целевое соответствие, сценарную организацию, систему обратной связи, постепенное усложнение заданий, социальное взаимодействие и психологическую комфортность образовательной среды. Их реализация обеспечивает формирование у обучающихся устойчивых финансовых компетенций и способности применять полученные знания в реальных жизненных ситуациях.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Архипова В.Н. Практика формирования во внеурочной деятельности финансовой грамотности обучающихся как направления функциональной грамотности // Педагогический поиск. 2022. № 5. С. 27-31.
2. Асташова Н.А., Бондырева С.К., Попова О.С. Ресурсы геймификации в образовании: теоретический подход // Образование и наука. 2023. №1. С. 15-45.
3. Буракова И.С. Геймификация образовательного процесса как инструмент повышения мотивации обучающихся // МНКО. 2023. № 3(100). С. 160-162.

4. Бусель С.В., Полупан К.Л. Сущность и особенности внедрения игрофикации в образовательную сферу как системной игровой практики // СНВ. 2022. № 4. С. 239-246.

5. Быстрова Н.В., Бакулина Н.А., Гнездин А.В., Угарова А.В. Геймификация в современном образовательном процессе // Журнал прикладных исследований. 2022. № 6. С. 416-423.

6. Викторова В.А. Исследование особенностей и инструментов повышения финансовой грамотности школьников в России // Альманах научных работ молодых ученых Университета ИТМО. 2022. Т. 3, ч. 1. С. 82-85.

7. 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.

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

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

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