

Гараева Илюза Ленаровна

студентка

Гузаирова Ризаля Раисовна

студентка

Гарифова Альбина Рамилевна

канд. социол. наук, преподаватель

Казанский филиал

ФГБОУ ВО «Российская академия народного хозяйства

и государственной службы

при Президенте Российской Федерации»

г. Казань, Республика Татарстан

ГЕЙМИФИКАЦИЯ В ЭКОНОМИЧЕСКОМ ОБРАЗОВАНИИ

Аннотация: в статье представлен анализ современных тенденций применения геймификации в экономическом образовании в вузах РФ в 2025 году. В работе рассматриваются педагогические, технологические и организационные аспекты внедрения игровых механик в учебный процесс, включая их влияние на мотивацию студентов, развитие профессиональных компетенций и эффективность освоения экономических дисциплин.

Ключевые слова: геймификация, экономическое образование, цифровые образовательные технологии, мотивация обучения, университеты РФ, игровые механики, инновационные методы преподавания, тренды 2025.

В условиях цифровой трансформации экономики и системы высшего образования возрастаёт потребность в обновлении методов преподавания экономических дисциплин. Традиционные формы обучения нередко демонстрируют ограниченную эффективность в формировании практико-ориентированных компетенций, снижая уровень учебной мотивации и вовлеченности студентов.

В связи с этим особую актуальность приобретает геймификация как инструмент активизации познавательной деятельности и адаптации образовательного

процесса к требованиям цифрового поколения обучающихся. Геймификация представляет собой применение игровых механик (очки, доски лидеров, квесты, награды) в неигровых процессах, таких как образование, с целью повышения мотивации и вовлеченности.

Актуальность исследования обусловлена необходимостью поиска эффективных педагогических решений, отвечающих вызовам 2025 года, включая рост цифровизации, изменения запросов рынка труда и внедрение компетентностной модели образования в ВУЗах РФ.

Вместе с тем применение геймификации сопряжено с рядом вызовов, таких как недостаточная методическая проработанность, дефицит цифровых ресурсов, а также необходимость повышения цифровой компетентности преподавателей. В данном контексте анализ ключевых трендов геймификации в экономическом образовании имеет особую научную и практическую значимость.

Обращаясь к статистическим данным, обнаружим, что геймификация в экономическом образовании РФ активно растет в 2025 г.: улучшаются результаты на 45,4% по сравнению с традиционными методами обучения и активно применяется уже сегодня в EdTech-платформах (Умскул, Фоксфорд) и вузах (ВШЭ, Финансовый университет) [2].

Известно, что обучение в игре повышает мотивацию и общую вовлеченность обучающегося в образовательный процесс на 70–90% по сравнению с методами, не учитывающими игровой формат проведения занятий. Согласно данным Финансового университета, 75–85% преподавателей отмечают рост вовлеченности при геймификации: 90% видят эффект в онлайн-курсах по экономике [3]; согласно проведенному социальному опросу, 73% студентов считают образовательные курсы без игр малоэффективными [2].

В настоящее время упор на геймификацию в образовании происходит во многих онлайн-школах, среди которых следующие.

1. Умскул: гибридные мини-классы по экономике ЕГЭ с геймификацией – квесты по ценообразованию/спросу, баллы за прогнозы инфляции [2].

2 <https://interactive-plus.ru>

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

2. Фоксфорд: лидерборды и челленджи по основам экономики – соревнования по расчету ВВП/инфляции; студенты зарабатывают «уровни» за кейсы банков [2].

3. Skillbox («Экономика для бизнеса»): игровые модули финансового моделирования – виртуальные инвестиции в акции (ROE-челлендж), награды за портфели >15% доходности [2].

ВУЗы РФ также делают акцент на внедрении игрового формата в образовательный процесс обучающихся на экономическом факультете, а именно:

– НИУ ВШЭ: симулятор «Организационное поведение» (национальная платформа) – геймифицированные кейсы корпоративных финансов;

– финансовый университет: «Игровая экономика внимания» (E-Play Forum 2025) – челленджи по антимонопольному анализу с рейтингами.

Так, геймификация модифицирует экономическое образование, превращая пассивные лекции в динамичный процесс, где студенты активно моделируют реальные сценарии экономики. В таком случае, игра становится инструментом, который напрямую решает ключевую проблему – разрыв между абстрактной теорией и практикой, заставляя студентов принимать решения под давлением ограничений, как в настоящей экономике.

Следует отметить, что избыточное внедрение игр в обучении несет за собой риски: игры могут отвлекать или демотивировать отстающих в образовательном процессе, а преподаватели тратят часы на разработку без гарантии эффекта. Нельзя не отметить, что геймификация работает, когда она служит обучению, интегрируя простые механики вроде очков за точные прогнозы инфляции в повседневные занятия, а не заменяет его.

Таким образом, геймификацию следует внедрять в образовательный процесс из соображений повышения уровня мотивации обучающихся, но делать это последовательно, не заменяя играми весь образовательный процесс. Тогда, игровой формат в образовании становится не просто трендом 2025, а настоящей эволюцией обучения, которая делает процесс живым и применимым, повышая качество подготовки кадров для реальной экономики данных.

Список литературы

1. Геймификация в онлайн-образовании: исследование влияния на мотивацию студентов // НИУ ВШЭ [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.hse.ru/edu/vkr/1048200723> (дата обращения: 17.12.2025).
2. Топ трендов на рынке EdTech в первой половине 2025 года // EdTechs.ru [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://edtechs.ru/analitika-i-intervyu/top-trendov-na-rynke-edtech-v-pervoj-polovine-2025-goda/> (дата обращения: 17.12.2025).
3. Геймификация обучения – плюсы и минусы // Ведомости [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://www.vedomosti.ru/press_releases/2025/10/03/geimifikatsiya-obucheniya--plyusi-i-minusi (дата обращения: 17.12.2025).
4. ИИ, VR и геймификация: почему 2025 год разорвет шаблонное обучение // Workspace.ru [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://workspace.ru/blog/ii-vr-i-geymizaciya-pochemu-2025-god-razorvet-shablonnoe-obuchenie-i-mozhno-li-na-etom-zarabotat/> (дата обращения: 17.12.2025).