

DOI: 10.34680/BENEFICIUM.2026.3(60).128-136

Специальность ВАК 5.2.6

УДК 004.94:378.147.82

JEL A23, I23, O33



© Канищева Н.А., 2026

ОРИГИНАЛЬНАЯ СТАТЬЯ

ПРИМЕНЕНИЕ ИНСТРУМЕНТОВ ГЕЙМИФИКАЦИИ ПРИ ИЗУЧЕНИИ ЦИФРОВЫХ ДИСЦИПЛИН НА ПЛАТФОРМЕ «1С:ПРЕДПРИЯТИЕ»

Н.А. Канищева , Новгородский государственный университет имени Ярослава Мудрого, Великий Новгород, Россия

Аннотация. В условиях цифровой трансформации экономики и перехода к платформенным бизнес-моделям система высшего образования сталкивается с необходимостью поиска новых методов формирования профессиональных компетенций у бакалавров экономических направлений. Традиционные подходы к обучению работе со специализированным программным обеспечением на примере платформы 1С демонстрируют снижение вовлеченности студентов и недостаточную эффективность в контексте развития у них системного мышления. Актуальность темы обусловлена необходимостью преодоления снижения учебной мотивации студентов при освоении сложного профессионального программного обеспечения, а также потребностью в формировании устойчивых практических навыков работы с корпоративными информационными системами. В статье рассматривается авторская методика проведения практических занятий по изучению программных продуктов фирмы «1С» в рамках подготовки бакалавров экономических направлений. Предложенный метод заключается в использовании геймификации в обучении для увеличения активности студентов при обучении, развития у них самостоятельности и мотивации к изучению профориентационных цифровых технологий. Рассмотрены примеры занятий с использованием игровых механизмов бизнес-игры, соревновательности и рейтингового банка баллов. Представлена структура учебного модуля, включающая следующие последовательные этапы: первичная мотивация и формулировка задачи, актуализация и систематизация имеющихся теоретических знаний, непосредственная практическая работа с конфигурациями, а также заключительный этап рефлексии и критического анализа полученных результатов. Обоснована целесообразность внедрения игровых форматов в традиционную структуру практических занятий без существенного изменения учебного плана. Показаны итоги использования разработанной методики на практике при обучении студентов Института экономики Новгородского государственного университета имени Ярослава Мудрого.

Ключевые слова: геймификация, игровые образовательные технологии, платформа «1С:Предприятие», рейтинговая оценка, экономическое образование

Финансирование: исследование не имело спонсорской поддержки (собственные ресурсы).

Для цитирования: Канищева Н.А. Применение инструментов геймификации при изучении цифровых дисциплин на платформе «1С:Предприятие» // BENEFICIUM. 2026. № 3(60). С. 128-136. DOI: 10.34680/BENEFICIUM.2026.3(60).128-136

ORIGINAL PAPER

APPLICATION OF GAMIFICATION TOOLS IN THE STUDY OF DIGITAL DISCIPLINES ON THE «1С:ENTERPRISE» PLATFORM

N.A. Kanishcheva , Yaroslav-the-Wise Novgorod State University, Veliky Novgorod, Russia

Abstract. In the context of the digital transformation of the economy and the transition to platform business models, the higher education system is faced with the need to find new methods for developing professional competencies in bachelor's degree students majoring in economics. Traditional approaches to teaching specialized software, using the 1C platform as an example, demonstrate declining student engagement and are ineffective in developing systems thinking. The relevance of this topic stems from the need to overcome the decline in student motivation when mastering complex professional software, as well as the need to develop sustainable practical skills in working with corporate information systems. This article examines the author's methodology for conducting practical classes on 1C software products as part of the training of bachelor's degree students majoring in economics. The proposed method involves the use of gamification in learning to increase student engagement, develop independence, and motivate them to explore career-oriented digital technologies. Examples of lessons using game mechanisms of a business game, competition, and a rating point bank are considered. The structure of the training module is presented, including the following sequential stages: initial motivation and problem formulation, updating and systematization of existing theoretical knowledge, direct practical work with configurations, and a final stage of reflection and critical analysis of the results obtained. The feasibility of introducing game formats into the traditional structure of practical classes without significant changes to the curriculum is substantiated. The results of using the developed methodology in practical training for students at the Institute of Economics of Yaroslav-the-Wise Novgorod State University are shown.

Keywords: gamification, game-based educational technologies, the 1C:Enterprise platform, rating assessment, economic education

Funding: the research had no sponsorship (own resources).

For citation: Kanishcheva N.A. Application of Gamification Tools in the Study of Digital Disciplines on the «1C:Enterprise» Platform // BENEFICIUM. 2026. Vol. 3(60). Pp. 128-136. (In Russ.). DOI: 10.34680/BENEFICIUM.2026.3(60).128-136

Введение

Процесс цифровизации экономики предъявляет новые требования к системе высшего профессионального образования, особенно в части подготовки специалистов, способных эффективно работать с современными информационными системами управления предприятием. В высших учебных заведениях Российской Федерации при подготовке бакалавров экономических направлений для формирования профессиональных компетенций в ряде дисциплин заложено изучение платформы 1С, которая широко используется для автоматизации финансовых и административных процессов в различных секторах экономики. Традиционные методы обучения, как правило, основанные на последовательном выполнении инструкции и решении формальных упражнений, зачастую не способствуют адекватному вовлечению обучающихся и способности принять эффективное управленческое решение.

Многие студенты испытывают существенные когнитивные препятствия, связанные со сложностью самого программного обеспечения, специализированной терминологии и необходимости освоения многочисленных функциональных процессов. Из-за механического выполнения процедур в процессе обучения выпускники часто не готовы использовать приобретенные навыки в реальных профессиональных условиях. Эта проблема усугубляется заметным снижением вовлеченности студентов в научную деятельность.

В настоящее время исследования в области эффективности геймификации востребованы, так как являются мощным инструментом повышения внутренней мотивации к обучению [1]. Зарубежные исследователи определяют геймификацию как разумную интеграцию игровых элементов и принципов дизайна в неигровые контексты [2]. Это способствует более глубокому погружению студента в образовательный процесс. В российской практике применяется игровая технология по разным предметам.

Отдельные геймифицированные компоненты могут положительно влиять на мотивацию студентов [3]. Общая эффективность геймификации зависит от тщательной разработки игровых механик и их точного соответствия заранее определенным образовательным целям [4]. Другое исследование подчеркивает важность учета специфики дисциплин при разработке геймифицированных педагогических форматов [5]. Ряд ученых предостерегает от ловушек поверхностного внедрения геймифицированных элементов, которые могут подорвать содержательный академический контент в угоду простому развлечению [6]. Следовательно, возникает

необходимость в разработке методик обучения, в которых игровая механика функционирует не как конечная цель, а как стратегический инструмент для достижения определенных результатов обучения [7].

Цель настоящего исследования – разработка, внедрение и эмпирическая проверка методики геймификации практических занятий по платформе 1С, адаптированной к специфике экономического образования. В отличие от существующих работ, в данном исследовании предпринята попытка не только теоретически обосновать необходимость геймификации, но и предложить конкретную, воспроизводимую методику с четкой структурой, критериями оценки и эмпирически подтвержденными результатами.

Для оценки эффективности применялись следующие методы: сравнительный анализ академической успеваемости (итоговые баллы, распределение оценок); педагогическое наблюдение (фиксация поведенческих реакций студентов на занятиях); анкетирование студентов по окончании эксперимента; анализ результатов студенческой оценки преподавания (СОП).

Результаты и их обсуждение

Изучение программных продуктов фирмы «1С» в рамках подготовки бакалавров по направлениям 38.03.01 – Экономика, 38.03.02 – Менеджмент, 38.03.03 – Управление персоналом, 38.03.04 – Государственное и муниципальное управление, 38.03.05 – Бизнес-информатика традиционно входит в дисциплины, связанные с информационными системами в экономике, бухгалтерскими информационными технологиями и автоматизацией учетных процессов. Согласно действующим федеральным государственным образовательным стандартам, выпускник должен обладать компетенциями в области работы со специализированным программным обеспечением для решения профессиональных задач [8].

В базовых учебных планах большинства вузов изучению 1С отводится одна или несколько дисциплин, из которых значительная часть приходится на практические/лабораторные занятия. Структура практического курса традиционно включает в себя следующие дидактические единицы:

- настройка пользовательского интерфейса и знакомство с базовыми объектами платформы 1С:Предприятие;
- настройка учетной политики в конфигурации «1С:Бухгалтерия»;
- ведение бухгалтерского учета операций по основным разделам (учет денежных средств,

расчетов с контрагентами, учет основных средств и материалов, учет заработной платы);

- формирование регламентированной отчетности;
- анализ данных в системе 1С с использованием отчетных форм и обработок.

На основе собственных наблюдений можно выделить следующие недостатки традиционного подхода к проведению практических занятий по 1С:

1. Пошаговое выполнение инструкции. Большинство лабораторных работ строится именно на этом принципе. Зачастую студенты демонстрируют бездумное механическое воспроизведение пошаговой инструкции без глубокого понимания логики и экономического содержания выполненных действий. Это приводит к формированию знаний, носящих поверхностный характер, что существенно ограничивает их применимость в будущем.

2. Разрозненное восприятие. Учебные задания часто не объединены единым сквозным примером/комплексным кейсом и представлены фрагментарно. Студенты выполняют хозяйственные операции, относящиеся к различным разделам бухгалтерского/кадрового учета, что препятствует формированию целостного представления о взаимосвязях внутри изучаемых бизнес-процессов.

3. Недостаточная мотивация – обычные формы обучения редко дают студентам возможность проявить самостоятельность, получить обратную связь, ощутить успехи в обучении и здоровую конкурентность среди себя самих. Из-за этого у них пропадает желание учиться дальше, они просто стремятся сдать контрольную работу или экзамен на хорошую оценку. Это мешает им хорошо усвоить материал по предмету.

4. Отсутствие обратной связи. Нет своевременного отклика – тогда снижается учебный результат практики; педагог оценивает выполненную работу, а студент зачастую не осознает, где он ошибся, и что делать дальше.

Эти недостатки могут быть в значительной степени преодолены за счет внедрения в учебный процесс элементов геймификации, которые позволяют переструктурировать занятие таким образом, чтобы сделать его более мотивирующим, осмысленным и практически ориентированным.

Геймификация в образовании – это применение игровых механик и игрового дизайна в учебном процессе для повышения мотивации и вовлеченности обучающихся [9]. В отличие от деловых и имитационных игр, геймификация предполагает использование отдельных элементов игры в контексте учебной деятельности: начисление баллов, создание рейтинга, введение уровней достижений, соревновательные элементы и т.д.

Ключевым педагогическим эффектом геймификации является создание условий для развития внутренней мотивации: студент начинает учиться не потому, что «надо сдать экзамен», а потому, что ему интересен сам процесс преодоления вызовов и достижения целей [10]. Это достигается за счет

следующих механизмов:

1. Целеполагание. Игровая форма придает учебной задаче характер достижимого и измеримого результата («уровень», «очки», «место»).

2. Обратная связь. Игровая система обеспечивает немедленную обратную связь в ответ на действия студентов (например, изменения в рейтинге, переход на следующий уровень), тем самым поддерживая вовлеченность и усиливая образовательный эффект.

3. Признание. Публичная демонстрация достижений (например, таблицы лидеров, высокие баллы) удовлетворяет внутреннюю потребность человека в социальном подтверждении.

4. Соревновательный элемент. Включение соревновательного элемента стимулирует студентов прилагать дополнительные усилия для достижения благоприятных результатов [11].

Тем не менее, геймификацию не следует сводить к упрощенной системе вознаграждения [12]. Для реализации педагогического эффекта игра должна быть органично интегрирована в структуру занятия, а также соответствовать установленным образовательным целям. Разработанная методология представляет собой интеграцию элементов геймификации в традиционную структуру практического занятия, состоящую из четырех отдельных этапов [13]:

1. Организационный этап (10 минут). На начальном этапе преподаватель представляет тему занятия, формулирует цели обучения и активизирует ранее полученные знания, необходимые для предстоящих занятий. В геймифицированном варианте этот этап может включать в себя «входную оценку» в игровом формате (например, викторину, блиц-опрос с ответами и начислением баллов за правильные ответы) или «разминку» – короткое соревновательное упражнение, предназначенное для оценки скорости выполнения основных операций в системе 1С.

2. Этап постановки задачи (5 минут). На данном этапе преподаватель формулирует практическое задание. В условиях геймифицированного подхода к обучению содержание этого задания может быть представлено в виде аналитического кейса или сценарного моделирования. Студентам делегируется конкретная профессиональная задача, связанная, например, с регистрацией процедуры закупки материалов, начислением заработной платы сотрудникам предприятия или формированием авансового отчета в соответствующей конфигурации. Важно подчеркнуть значимость выполнения задания, обозначив студенту конкретную роль. Например, «Вы – бухгалтер, который только что заключил контракт с новым поставщиком...».

3. Самостоятельная работа (60 минут). В этот блок времени используются различные формы организации работы со студентами – индивидуальная работа, работа в парах, групповая работа. Геймифицированные элементы этапа:

- система оценки выполнения работ по принципу нарастающего балла (в зависимости от

степени правильности, своевременности и оформления работы);

- дополнительные работы для обучающихся со знанием предмета выше среднего (например, проведение анализа данных на повышенном уровне либо создание нестандартного отчета);
- консультационное сопровождение реализовано по принципу «экстренной помощи» (при необходимости студент может воспользоваться подсказкой за счет накопленных баллов);
- соревновательность – характеризуется, например, присуждением бонусных баллов за первое место у студентов (команд) при выполнении основного задания.

4. Рефлексия, оценка (15 минут). В конце занятия делается вывод о проделанной работе. Оцениваются выполненные задания; сообщается о выставленных оценках; обновляется рейтинг группы. Обязательным элементом является рефлексия относительно возникших трудностей, допущенных ошибок и их возможных причин. В рамках геймифицированного обучения данный этап можно рассматривать как дебрифинг в формате коллективного обсуждения принятых решений и взаимной оценки.

В качестве примера опишем конкретный сценарий серии занятий, объединенных единой сюжетной линией. Данный сценарий рассчитан на 4-5 практических занятий (по 2 академических часа) и может использоваться в рамках дисциплины «Информационные системы в экономике», «Информационные кадровые системы», «Корпоративные информационные финансы» и «Лабораторный практикум по бухгалтерскому учету».

Каждое занятие соответствует определенному этапу функционирования компании. Студентам предлагается, выступить в роли финансового директора/главного бухгалтера/бухгалтера условной компании ООО «Альфа», которая начинает свою деятельность с нуля.

Занятие 1. «Регистрация компании и настройка информационной базы в системе 1С».

Содержание: создание информационной базы, ввод начальных остатков, настройка учетной политики, регистрация организации в программе.

Игровая форма: кто быстрее и без ошибок настроит компанию.

Бонусное задание: самостоятельно выбрать систему налогообложения и обосновать свой выбор с помощью расчетов.

Занятие 2. «Регистрация хозяйственных операций».

Содержание: учет денежных средств, учет товарно-материальных ценностей, учет основных средств и нематериальных активов, учет расчетов с контрагентами, начисление заработной платы, расчет себестоимости и определение финансового результата.

Игровая форма: работа в парах – один студент в роли бухгалтера по материалам, второй – в роли бухгалтера по расчетам.

Бонусное задание: сформировать в программе акт сверки с поставщиком.

Занятие 3. «Формирование финансового результата».

Содержание: учет реализации продукции (работ, услуг), расчет выручки и себестоимости, определение финансового результата.

Игровая форма: «финансовый аудит» – студенты сверяют свои расчеты с решениями одногруппников и выявляют расхождения.

Бонусное задание: проанализировать эффективность деятельности компании.

Занятие 4. «Закрытие месяца и формирование регламентированной отчетности».

Содержание: выполнение регламентных операций по закрытию месяца, формирование бухгалтерской отчетности.

Игровая форма: «рейтинг отчетов» – кто точнее и быстрее сформирует отчетные формы (оборотная ведомость, бухгалтерский баланс, отчет о финансовых результатах).

Бонусное задание: подготовить пояснительную записку к отчетности для учредителей компании.

Занятие 5. «Сдача итоговой отчетности».

Защита итоговых результатов модуля – презентация проделанной работы.

Игровая форма: «защита бизнес-кейса» – каждая группа студентов выступает с краткой презентацией своего опыта работы в системе, отвечает на вопросы сокурсников и преподавателя. Лучшие решения отмечаются дополнительными баллами.

Прохождение сквозного сценария позволяет студентам получить не просто умение выполнять отдельные операции в программе 1С, а системный взгляд на работу учетной программы – осознать логику работы различных участков учета.

Ядром данной системы выступает балльно-рейтинговая накопительная система [14]. Данная система позволяет обучающимся в полной мере видеть свою успеваемость, отслеживать свой прогресс по всем занятиям за период обучения. Формирование итогового рейтинга осуществляется на основе совокупности оценочных категорий, детально представленных в табл. 1.

Итоговый рейтинг по совокупности всех выполненных заданий учитывается в итоговой оценке за курс в рамках оценочного средства, связанного с геймифицированным подходом. Это создает мощный стимул для систематической работы в течение семестра.

Апробация предложенной методики проводилась на протяжении двух семестров 2025-2026 учебного года на базе Института экономики Новгородского государственного университета имени Ярослава Мудрого. В эксперименте приняли участие студенты 2 и 3 курсов бакалавриата направлений 38.03.01 – Экономика, 38.03.02 – Менеджмент, 38.03.03 – Управление персоналом и 38.03.05 – Бизнес-информатика (n = 86 человек), изучавшие дисциплины, связанные с работой на платформе 1С.

Таблица 1 / Table 1

Система оценки и рейтингования / Assessment and Rating System

Категория / Category	Баллы / Points	Характеристика / Characteristic
Базовые баллы	до 20	За выполнение основного задания на занятии
Бонусные баллы	до 10	За выполнение дополнительных (усложненных) заданий
Скоростные баллы	до 5	За выполнение задания в числе первых 5 студентов
Баллы за помощь	до 5	За активную помощь сокурсникам (фиксируется преподавателем)
Баллы за качество	до 10	За безупречное (без ошибок) выполнение сложного задания
Штрафные баллы	-5 ... -15	За систематические ошибки, нарушение сроков, несамостоятельность

Источник: составлено автором / Source: compiled by the author

Студенты были разделены на две группы:

- экспериментальная группа (ЭГ, n = 18) – обучение велось по предлагаемой геймифицированной методике;
- контрольная группа (КГ, n = 68) – обучение велось по традиционной методике (выполнение лабораторных работ по инструкции без игровых элементов).

Условия проведения занятий (время, аудитории, техническое оснащение) были идентичны. Преподавание в обеих группах вел один и тот же преподаватель, что позволило минимизировать влияние субъективных факторов.

Анализ итоговых академических показателей по дисциплине показал следующие результаты (табл. 2).

Таблица 2 / Table 2

Результаты успеваемости студентов, % / Student Performance Results, %

Показатель / Indicator	Контрольная Группа / Control Group	Экспериментальная группа / Experimental Group
Средний балл за семестр	3.9	3.8
Доля студентов с оценкой «отлично»	22	28
Доля студентов с оценкой «хорошо»	51	33
Доля студентов с оценкой «удовлетворительно»	21	28
Доля студентов, получивших неудовлетворительные результаты	6	11

Источник: составлено автором / Source: compiled by the author

Структура оценок в экспериментальной группе получилась более правильной с точки зрения «инфляции оценок», используемой в НИУ ВШЭ. Без использования геймифицированного подхода зачастую оценить знания студентов по освоению программных продуктов фирмы «1С» достаточно затруднительно. Поэтому в контрольной группе наблюдается искажение «инфляции оценок» в части «длинной» четверки в 51% вместо 40%, также нарушение произошло по сумме доли оценок «хорошо» и «отлично» в 73% вместо 70%.

Примечательно, что прогресс в освоении материала наблюдался не только у высокомотивированных студентов, но и у тех, кто первоначально показывал низкий уровень знаний. Это связано с

тем, что игровая форма обучения эффективно снизила психологическое напряжение перед сложными техническими концепциями, позволяя студентам с недостаточной базовой подготовкой постигать материал в оптимальном для них темпе. В контрольной группе обучение проводилось по стандартной методике: студенты выполняли те же задания, но без сюжетного контекста, соревновательных элементов и публичного рейтинга. Оценка выставлялась по итогам выполнения каждого задания без промежуточной фиксации.

По окончании эксперимента было проведено анонимное анкетирование студентов обеих групп с целью выявления их отношения к форме проведения занятий. Вопросы и результаты анкетирования представлены в табл. 3.

Таблица 3 / Table 3

Результаты анкетирования студентов, % / The Results of the Student Survey, %

Показатель / Indicator	Контрольная группа / Control Group	Экспериментальная группа / Experimental Group
Занятия вызывают у меня интерес	82	89
Я понимаю, как полученные знания можно применить на практике	68	94
Задания на занятиях были понятны и посильны	71	89
Я бы хотел(а), чтобы другие дисциплины преподавались в таком же формате	65	83
На занятии я чувствовал(а) себя уверенно и комфортно	79	94

Источник: составлено автором / Source: compiled by the author

Как видно из данных, в экспериментальной группе значительно выше доля студентов, которые отмечают повышение интереса к предмету, понимание практической значимости изучаемого материала и общий комфорт на занятиях. Особо выделяется показатель «Я бы хотел(а), чтобы другие дисциплины преподавались в таком же формате» (83% в ЭГ против 65% в КГ), что свидетельствует о высоком уровне принятия студентами игрового формата обучения.

Помимо количественных показателей зафиксирован ряд качественных изменений в поведении студентов экспериментальной группы, которые можно сгруппировать по следующим направлениям:

1. Снижение частоты обращений за консультацией. В начале эксперимента студенты ЭГ обращались за помощью в среднем 2-3 раза за занятие, к концу семестра – не более 1 раза. Это свидетельствует о росте самостоятельности и уверенности студентов в своих действиях.

2. Повышение инициативности. Количество студентов, задававших вопросы, выходящие за рамки текущего задания (интерес к дополнитель-

ным функциям 1С, применению системы в различных отраслях), увеличилось с 15% до 70% в экспериментальной группе.

3. Активное использование справочной системы 1С. Если в начале курса студенты предпочитали обращаться к преподавателю при возникновении затруднений, то к концу семестра большинство студентов (более 80%) активно использовали встроенную справочную систему и документацию.

4. Развитие коммуникативных навыков. В процессе выполнения заданий в парах и групповых обсуждениях студенты учились аргументировать свои решения, анализировать альтернативные подходы и конструктивно взаимодействовать с курсниками.

В контрольной группе подобные изменения носили менее выраженный характер. Студенты продолжали преимущественно следовать инструкциям, редко проявляли инициативу и редко обращались к справочной системе.

Педагогическое наблюдение позволило зафиксировать ряд качественных изменений в поведении и отношении к учебной деятельности студентов экспериментальной группы. Обобщенные данные представлены в *табл. 4*.

Таблица 4 / Table 4

Качественные изменения в учебной деятельности студентов / Qualitative Changes in Students' Learning Activities

Показатель / Indicator	Контрольная группа / Control Group	Экспериментальная группа / Experimental Group
Регулярность посещения занятий	высокая (95%)	высокая (98%)
Частота обращений за консультацией на занятии	2-3 раза за занятие	0-1 раз за занятие (к 4-му занятию)
Проявление инициативы (дополнительные вопросы, предложения)	редко (у 15% студентов)	регулярно (у 70% студентов)
Применение 1С:ИТС	эпизодически	систематически
Заинтересованность в групповой работе	низкая	высокая (83% студентов активно работали в группах)

Источник: составлено автором / *Source:* compiled by the author

Одним из наиболее существенных результатов стало зафиксированное снижение частоты обращений за консультациями в экспериментальной группе. Данное наблюдение убедительно свидетельствует о повышении уровня самостоятельности студентов. Это можно объяснить тем, что внедрение игрового контекста мотивировало обучающихся к самостоятельному анализу и разрешению возникающих трудностей, поскольку успешность выполнения заданий непосредственно влияла на их индивидуальный рейтинг. Студенты активно взаимодействовали с системой 1С, что в значительной степени способствовало развитию навыков самостоятельного поиска информации – навыка, имеющего большую ценность в современной профессиональной среде.

Выраженная степень вовлеченности в совместную деятельность, подтвержденная активным участием 83% студентов экспериментальной группы в дискуссиях, убедительно свидетельствует о том,

что интегрированные игровые механизмы, особенно те, которые подчеркивают командообразование, сыграли важную роль в создании благоприятной психопедагогической среды на протяжении всего обучения. Следовательно, обучающиеся воспринимали образовательный процесс не как индивидуальное соревнование, а как коллективное усилие по преодолению профессиональных трудностей.

Оценка уровня развития профессиональных компетенций проводилась с использованием трех основных критериев:

- точность выполнения технических операций на платформе 1С;
- способность интерпретировать полученные данные для принятия обоснованных управленческих решений;
- умение обосновывать выбор методологий бухгалтерского учета.

Подробные данные, касающиеся этих оценок, представлены в *табл. 5*.

Таблица 5 / Table 5

Уровень сформированности профессиональных компетенций, средний балл (max 10) / The Level of Development of Professional Competencies, Average Score (max 10)

Характеристика компетенции / Characteristics of Competence	Контрольная группа / Control Group	Экспериментальная группа / Experimental Group	Прирост, % / Growth
Техническая корректность операций в 1С	7.1	8.8	23.9
Интерпретация данных для управленческих решений	5.9	8.3	40.7
Обоснование выбора управленческих решений	5.5	7.8	41.8

Источник: составлено автором / Source: compiled by the author

Наиболее существенный прирост в экспериментальной группе наблюдается по компонентам, связанным с аналитической деятельностью. Это подтверждает предположение о том, что сюжетно-игровой контекст смещает фокус внимания студентов с технических аспектов (как выполнить операцию) на содержательные (зачем выполняется операция, какие последствия она имеет для бизнеса). Студенты, которые воспринимали себя

как участников «бизнес-игры», естественно образом начинали мыслить в категориях управленческих решений, а не только бухгалтерских проводок.

По окончании курса была проведена студенческая оценка преподавания дисциплин, которые включали изучение платформы 1С. Оценка проводилась по четырем критериям с использованием 5-балльной шкалы по методике, разработанной НИУ ВШЭ (табл. 6).

Таблица 6 / Table 6

Результаты студенческой оценки преподавания (СОП) / Results of Student Teaching Evaluation (STE)

Критерий оценки / Evaluation Criterion	Контрольная группа / Control Group		Экспериментальная группа / Experimental Group	
	Средний балл / Average Score (max 5)	Доля оценок 4-5, % / Proportion of Ratings 4-5	Средний балл / Average Score (max 5)	Доля оценок 4-5, % / Proportion of Ratings 4-5
Полезность курса для будущей карьеры	4.32	88.24	4.50	94.44
Полезность курса для расширения кругозора и разностороннего развития	4.15	85.29	4.58	94.44
Новизна полученных знаний	4.07	91.18	4.83	100.00
Сложность курса (обратная шкала: 1 – очень легко, 5 – очень сложно)	4.06	63.24	3.67	61.11
Интегральный показатель	4.15	x	4.40	x

Источник: составлено автором / Source: compiled by the author

Сравнение результатов изучения курса, проведенного с применением студенческой оценки преподавания, демонстрирует стабильно более высокий уровень показателей у экспериментальной группы во всех аспектах восприятия курса. Общий балл удовлетворенности для экспериментальной группы составил 4.40 баллов из возможных пяти; это на 0.25 больше, чем общий балл контрольной группы – 4.15. Полученные различия говорят о том, что студенты субъективно оценивают обучение по игре как более комфортное.

Самый большой рост наблюдается по показателю новизны знания: средний балл экспериментальной группы 4.83; контрольной – 4.07, а также процент респондентов с высокими оценками от 4 до 5 составляет 100%. Это различие объясняется тем фактом, что используется сюжетно-игровой формат обучения. Показатели, отражающие практическую ценность курса, тоже существенно изменились в сторону эксперимента. Например, показатель «полезность курса для будущей карьеры» вырос со значения 4.32 до 4.50; показатель «полезность курса для расширения кругозора и разностороннего развития» – со значения 4.15 до 4.58.

Студенты, работающие по игровой схеме, лучше осознают необходимость приобретаемых ими знаний и умений для работы на рынке труда. Интересен анализ оценки уровня сложности курса (в обратном масштабе – 5 баллов означает высокую сложность). По этому критерию можно сделать вывод о том, что уровень сложности курса средний.

По результатам анкетирования студентов по оценке деятельности преподавателя экспериментальная группа показала преимущество как с точки зрения статистики, так и по совокупности показателей. Эмпирический результат позволяет сделать вывод о том, что реализованная модель геймификации обеспечила комплексный положительный эффект для оценки образовательного процесса без потери его содержания и прикладной направленности.

Проведен качественный анализ открытых ответов студентов о причинах высокой оценки курса:

- привлекательность и практическая направленность занятий, их причастность к решению определенных профессиональных проблем;

- увлеченность при выполнении практической работы;
- широкое применение полученных знаний в сфере работы;
- четкая подача информации по изучаемому предмету и постановка задач, помощь при возникновении трудностей;
- высокий уровень методической работы, материалы высокого уровня.

Результаты исследования дают основание говорить об успешности стратегии геймификации. Результаты обучения в экспериментальной группе оказались достаточно высокими; положительная динамика поведения обучающихся (повышение уровня самостоятельности, активности, коммуникативных способностей) подтверждают гипотезу о возможностях использования метода геймификации для решения образовательных задач.

Стоит подчеркнуть, что эффективность данной методики заключается именно в правильном построении игры без потери содержательного аспекта. Был разработан единый сюжетный сценарий для всех занятий (кейс), благодаря чему занятия получали смысловое наполнение, а у студентов формировался контекст понимания материала. Мотивационная составляющая также включала систему баллов/рейтинг и элементы соревнования без замены содержания учебного процесса [15].

Заключение

Предметом данного исследования явилась разработка, а также экспериментальная проверка методики геймификации уроков практики на платформе 1С. Результаты работы показали высокую эффективность разработанных мероприятий для повышения эффективности обучения и активности обучающихся.

Геймификация учебных процессов позволяет обеспечить равномерное развитие знаний. Также показано повышение уровня профессиональной компетентности (в том числе аналитической работы и принятия управленческих решений) на 40% и выше за счет роста соответствующих показателей. Вместе с тем отмечены положительные тенденции в поведенческой сфере обучения студентов – повышение самостоятельности, активности, работа со справочной литературой; формирование коммуникативных компетенций. Одним из показателей результативности работы явилось проведение СОП. Показатели СОП свидетельствовали о высокой оценке студентами содержания и организации курса обучения.

Научная новизна работы – расширение знаний по вопросам применения геймификации при обучении специалистов, создание практического метода обучения, который может использоваться на практике как при изучении курсов, связанных с изучением программных продуктов фирмы «1С», так и для иных профессиональных дисциплин.

Библиография

- [1] Alnuaim A. The Impact and Acceptance of Gamification by Learners in a Digital Literacy Course at the Undergraduate Level: Randomized Controlled Trial // JMIR Serious Games. 2024. Vol. 12. Pp. 1-12. (Ha angl.). DOI: 10.2196/52017
- [2] Das S., Osipova M., Vaishnavi Nakshatram S. Gamification for Spatial Digital Learning Environments // Entertainment Computing. 2025. Vol. 52. Pp. 298-303. (Ha angl.). DOI: 10.1016/j.entcom.2024.100893
- [3] Coelho F., Rando B., Bernardes R. Playing Solo, Against Rivals, or in a Team? Exploring Individual, Competitive, and Cooperative Dynamics in Gamified Digital Education // Entertainment Computing. 2026. Vol. 56. Pp. 1-19. (Ha angl.). DOI: 10.1016/j.entcom.2025.101065
- [4] Misara R., Sharma S., Mittal S., Mishra S. From Play to Pay: A Systematic Review of Gamification in Modern Financial Ecosystems // Acta Psychologica. 2026. Vol. 256. Pp. 1-20. (Ha angl.). DOI: 10.1016/j.actpsy.2026.106780
- [5] Hong Yu., Saab N., Admiraal W. EFL University Students' Game Element Preferences and Learning Needs: Implications for the Instructional Design of Digital Gamified Classes // System. 2025. Vol. 131. Pp. 1-24. (Ha angl.). DOI: 10.1016/j.system.2025.103670
- [6] Durodolu O.O., Ojo J.O., Ajayi T.B. Examining the Characteristics and Perceptions of Gamification Strategies for Enhancing Library Resource Exploration Among Information Science Students and Professionals // Library Management. 2025. Vol. 46(3-4). Pp. 286-300. (Ha angl.). DOI: 10.1108/lm-10-2024-0108
- [7] Короткова В.С., Коротков Е.А. Геймификация образования: анализ опыта и критика // Челябинский гуманитарий. 2025. № 4(73). С. 58-66. DOI: 10.47475/1999-5407-2025-73-4-58-66
- [8] Попова Т.В., Ермакова О.Е., Долгова А.А., Черных Н.А. Перспективы и риски внедрения геймификации в современном образовании // Вестник Костромского государственного университета. Серия: Педагогика. Психология. Социокинетика. 2022. Том 28. № 2. С. 12-17. DOI: 10.34216/2073-1426-2022-28-2-12-17
- [9] Чагин С.С. Геймификация профессионального образования: стоит ли игра свеч? // Профессиональное образование и рынок труда. 2021. № 1(44). С. 26-35. DOI: 10.24412/2307-4264-2021-01-26-35
- [10] Корнеева Н.Ю. Цифровая среда вуза в предметной подготовке педагогов профессионального обучения: искусственный интеллект и геймификация // Вестник Южно-Уральского государственного университета. Серия: Образование. Педагогические науки. 2024. Том 16. № 3. С. 82-90. DOI: 10.14529/ped240308
- [11] Астахова Н.А., Бондырева С.К., Попова О.С. Ресурсы геймификации в образовании: теоретический подход // Образование и наука. 2023. Том 25. № 1. С. 15-49. DOI: 10.17853/1994-5639-2023-1-15-49
- [12] Уразметова А.В., Хакимова Р.Б. Геймификация и игрификация в образовательном процессе // Педагогика и просвещение. 2025. № 1. С. 183-194. DOI: 10.7256/2454-0676.2025.1.70262
- [13] Широкоболова А.Г. Геймификация в условиях цифровой трансформации образования // Вестник Самарского государственного технического университета. Серия: Психологические науки. 2022. № 1. С. 4-18. DOI: 10.17673/vsgtu-pps.2022.1.1
- [14] Сагдатуллин А.М., Семенов К.С. Информационная система для поддержки образовательного процесса на основе метода геймификации // Известия Санкт-

Петербургского государственного технологического института (технического университета). 2022. № 61(87). С. 98-101. DOI: 10.36807/1998-9849-2022-61-87-98-101

- [15] Бабкина А.А., Андрюшечкина Н.А., Садов А.А. Применение геймификации в образовательном процессе вузов // Образование и право. 2025. № 9. С. 482-486. DOI: 10.24412/2076-1503-2025-9-482-486

References

- [1] Alnuaim A. The Impact and Acceptance of Gamification by Learners in a Digital Literacy Course at the Undergraduate Level: Randomized Controlled Trial // JMIR Serious Games. 2024. Vol. 12. Pp. 1-12. DOI: 10.2196/52017
- [2] Das S., Osipova M., Vaishnavi Nakshatram S. Gamification for Spatial Digital Learning Environments // Entertainment Computing. 2025. Vol. 52. Pp. 298-303. DOI: 10.1016/j.entcom.2024.100893
- [3] Coelho F., Rando B., Bernardes R. Playing Solo, Against Rivals, or in a Team? Exploring Individual, Competitive, and Cooperative Dynamics in Gamified Digital Education // Entertainment Computing. 2026. Vol. 56. Pp. 1-19. DOI: 10.1016/j.entcom.2025.101065
- [4] Misara R., Sharma S., Mittal S., Mishra S. From Play to Pay: A Systematic Review of Gamification in Modern Financial Ecosystems // Acta Psychologica. 2026. Vol. 256. Pp. 1-20. DOI: 10.1016/j.actpsy.2026.106780
- [5] Hong Yu., Saab N., Admiraal W. EFL University Students' Game Element Preferences and Learning Needs: Implications for the Instructional Design of Digital Gamified Classes // System. 2025. Vol. 131. Pp. 1-24. DOI: 10.1016/j.system.2025.103670
- [6] Durodolu O.O., Ojo J.O., Ajayi T.B. Examining the Characteristics and Perceptions of Gamification Strategies for Enhancing Library Resource Exploration Among Information Science Students and Professionals // Library Management. 2025. Vol. 46(3-4). Pp. 286-300. DOI: 10.1108/lm-10-2024-0108
- [7] Korotkova V.S., Korotkov E.A. Gamification of Education: Analysis of Experience and Criticism // Chelyabinsk Humanitarian. 2025. Vol. 4(73). Pp. 58-66. (In Russ.). DOI: 10.47475/1999-5407-2025-73-4-58-66
- [8] Popova T.V., Ermakova O.E., Dolgova A.A., Chernykh N.A. Prospects and Risks of Introducing Gamification in Modern Education // Bulletin of Kostroma State University. Series: Pedagogy. Psychology. Sociokinetics. 2022. Vol. 28(2). Pp. 12-17. (In Russ.). DOI: 10.34216/2073-1426-2022-28-2-12-17
- [9] Chagin S.S. Gamification of Vocational Education: is it Worth the Candle? // Vocational Education and Labor Market. 2021. Vol. 1(44). Pp. 26-35. (In Russ.). DOI: 10.24412/2307-4264-2021-01-26-35
- [10] Korneeva N.Yu. Digital Environment of the University in the Subject Training of Vocational Education Teachers: Artificial Intelligence and Gamification // Bulletin of the South Ural State University. Series: Education. Pedagogical Sciences. 2024. Vol. 16(3). Pp. 82-90. (In Russ.). DOI: 10.14529/ped240308
- [11] Astashova N.A., Bondyrev S.K., Popova O.S. Resources of Gamification in Education: A Theoretical Approach // Education and Science. 2023. Vol. 25(1) Pp. 15-49. (In Russ.). DOI: 10.17853/1994-5639-2023-1-15-49
- [12] Urazmetova A.V., Khakimova R.B. Gamification and Gamification in the Educational Process // Pedagogy and Education. 2025. Vol. 1. Pp. 183-194. (In Russ.). DOI: 10.7256/2454-0676.2025.1.70262
- [13] Shirokolobova A.G. Gamification in the Context of Digital Transformation of Education // Bulletin of Samara State Technical University. Series: Psychological Sciences. 2022. Vol. 1. Pp. 4-18. (In Russ.). DOI: 10.17673/vsgtu-pps.2022.1.1
- [14] Sagdatullin A.M., Semyonov K.S. Information System to Support the Educational Process based on the Gamification Method // Bulletin of the St. Petersburg State Technological Institute (Technical University). 2022. Vol. 61(87). Pp. 98-101. (In Russ.). DOI: 10.36807/1998-9849-2022-61-87-98-101
- [15] Babkina A.A., Andryushechkin N.A., Sadov A.A. The Use of Gamification in the Educational Process of Universities // Education and Law. 2025. Vol. 9. Pp. 482-486. (In Russ.). DOI: 10.24412/2076-1503-2025-9-482-486

Конфликт интересов / Conflict of Interests

Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов / The author declares no conflict of interests.

Информация об авторе / About the Author

Канищева Наталья Андреевна – канд. экон. наук, доцент; доцент, Новгородский государственный университет имени Ярослава Мудрого, Великий Новгород, Россия / **Natalia A. Kanishcheva** – Cand. Sci. (Economics), Docent; Associate Professor, Yaroslav-the-Wise Novgorod State University, Veliky Novgorod, Russia
E-mail: Natalya.Kanishcheva@novsu.ru
SPIN РИНЦ 9199-3042
ORCID 0000-0002-2764-9921
ResearcherID E-5666-2019
Scopus Author ID 57303004500

Поступила в редакцию / Received 27.07.2026
Поступила после рецензирования / Revised 19.08.2026
Принята к публикации / Accepted 04.08.2026