2. International Telecommunication Union. Global Cybersecurity Index-2024 // 5th Edition. – Geneva : ITU, 2024. – С. 124.

3. Об информации, информатизации и защите информации : Закон Респ. Беларусь от 10 нояб. 2008 г. № 455-З // Нац. правовой Интернет-портал Респ. Беларусь. – URL: https://pravo.by/document/?guid=3871&p0=h10800455 (дата обращения: 07.12.2025).

4. О некоторых мерах по совершенствованию защиты информации : Указ Президента Респ. Беларусь от 16 апр. 2013 г. № 196 // Нац. правовой Интернет-портал Респ. Беларусь. – URL: https://pravo.by/document/?guid=12551&p0=P31300196. (дата обращения: 06.12.2025).

5. О кибербезопасности : Указ Президента Респ. Беларусь от 14 февр. 2023 г. № 40 // Официальный интернет-портал Президента Респ. Беларусь. – URL: https://president.gov.by/ru/documents/ukaz-no-40-ot-14-fevralya-2023-g. (дата обращения: 07.12.2025.

6. О Государственной программе «Цифровое развитие Беларуси» на 2021–2025 годы : постановление Совета Министров Респ. Беларусь от 2 февр. 2021 г. № 66 // Нац. правовой Интернет-портал Респ. Беларусь. – URL: https://pravo.by/ document/-?guid=3871&p0=C22100066 (дата обращения: 08.12.2025).

УДК 37.013.42:330

ПРОФОРИЕНТАЦИЯ ШКОЛЬНИКОВ НА ЭКОНОМИЧЕСКИЕ СПЕЦИАЛЬНОСТИ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ГЕЙМИФИЦИРОВАННЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ПЛАТФОРМ

Е. А. Иношевская
Е. С. Грузневич, к. э. н., доцент
Витебский государственный технологический университет, г. Витебск, Республика Беларусь

Аннотация. *В статье рассматриваются инновационные подходы к профориентации школьников на экономические специальности с использованием геймифицированных образовательных платформ. Обосновывается актуальность темы в условиях цифровизации и роста интереса молодежи к экономике. Особое внимание уделяется теоретическим основам геймификации, ее влиянию на мотивацию и вовлеченность учащихся, а также практическим моделям игровых симуляций, позволяющих формировать прикладные компетенции. Приводится сравнительный анализ традиционных и инновационных методов профориентации, подтверждающий эффективность игровых технологий в образовательной среде.*

Ключевые слова: *профориентация, геймификация, экономика, образовательные платформы, мотивация.*

CAREER GUIDANCE OF SCHOOL STUDENTS IN ECONOMIC SPECIALTIES THROUGH GAMIFIED EDUCATIONAL PLATFORMS

E. A. Inoshevskaya
K. S. Hruznevich, PhD in Economics, Associate Professor
Vitebsk State Technological University Vitebsk, Belarus

Abstract. *The article examines innovative approaches to career guidance for school students in economic specialties through gamified educational platforms. The relevance of the topic is justified in the context of digitalization and the growing interest of young people in economics. Theoretical foundations of gamification and its impact on students' motivation and engagement are discussed. Practical models of gamified simulations are presented, demonstrating their role in developing applied competencies. A comparative analysis of traditional and innovative career guidance methods highlights the effectiveness of gamification in the educational environment.*

Keywords: *career guidance, gamification, economics, educational platforms, motivation.*

Современная экономика предъявляет к специалистам все более комплексные требования, которые выходят далеко за рамки простого набора знаний. Успех в этой сфере определяется сочетанием аналитических способностей, креативности, умения работать в условиях высокой конкуренции и глобализации, а также навыков межкультурного взаимодействия. В условиях цифровой трансформации системы образования традиционные формы профориентации, такие как тесты, лекции и консультации, перестают быть эффективными для поколения школьников, выросших в среде цифровых технологий и игровой культуры. Подростки демонстрируют низкую вовлеченность в классические практики, что снижает их результативность и не позволяет сформировать устойчивый интерес к профессиям, особенно в таких абстрактных областях, как экономика.

В то же время статистика подтверждает высокий спрос на экономические специальности. По данным Белстата, около 40 % выпускников школ Беларуси выбирают направления, связанные с экономикой и управлением, а в 2024 году экономические специальности составили более 18 % от общего числа студентов вузов [1, 2]. Эти показатели свидетельствуют о том, что экономика остается одним из наиболее привлекательных и востребованных направлений, а значит, задача профориентации в этой сфере приобретает особую актуальность. В условиях цифровизации особое значение приобретает геймификация, понимаемая как использование игровых элементов в неигровых контекстах. Она зарекомендовала себя как эффективный инструмент повышения мотивации и вовлеченности, а исследования Hamari показывают, что применение игровых механик увеличивает вовлеченность учащихся на 20–25 % [3].

Целью настоящего исследования является разработка и обоснование модели профориентации школьников на экономические специальности с использованием геймифицированных образовательных платформ. Такая модель должна не только повысить мотивацию и вовлеченность учащихся, но и обеспечить практическую применимость знаний, выявить ключевые способности, необходимые для успешной профессиональной деятельности в экономике, а также способствовать осознанному выбору образовательной и карьерной траектории.

В ходе исследования были проанализированы научные работы по геймификации [3, 4] и профориентации, а также статистические данные Белстата [1, 2], отражающие интерес школьников и студентов к экономическим направлениям. На основании анализа научных исследований, требований работодателей и образовательных стандартов были выделены пять ключевых способностей, которые формируют основу профессиональной успешности в экономике: экономическое мышление, креативность и ориентация на клиента, внимательность и аналитические способности, умение планировать и оптимизировать процессы, а также навыки коммуникации и межкультурного взаимодействия.

Для демонстрации различий между традиционными и инновационными подходами был проведен сравнительный анализ (таблица 1), показавший, что классические формы профориентации характеризуются низкой мотивацией и ограниченной практической применимостью, тогда как геймифицированные платформы обеспечивают высокий уровень вовлеченности, развивают навыки командной работы и позволяют принимать решения в условиях неопределенности.

Таблица 1 – Сравнение традиционных и инновационных подходов к профориентации

Критерий	Традиционная профориентация	Геймификационная платформа
Формат	Лекции, тесты	Игры, симуляции, квесты
Мотивация школьников	Низкая	Высокая
Практическая применимость	Ограниченная	Высокая
Социальная динамика	Индивидуальная	Командная работа, конкуренция

В качестве примеров игровых механик, применимых в образовательных платформах, были рассмотрены «Биржевой симулятор», позволяющий управлять виртуальными акциями и анализировать риски, «Бюджет семьи», моделирующий распределение доходов и расходов,

«Экономический город», предполагающий коллективное управление ресурсами, и «Стартап-арена», где школьники могут попробовать себя в роли предпринимателей. Эти механики способствуют развитию аналитического мышления, финансовой грамотности, навыков командной работы и умению принимать решения в условиях неопределенности.

Проведенное исследование показало, что геймификация является эффективным инструментом профориентации школьников на экономические специальности. Она обеспечивает более высокий уровень мотивации и вовлеченности по сравнению с традиционными методами, а также позволяет школьникам проживать экономические процессы и формировать прикладные компетенции XXI века. Выделенные пять ключевых способностей формируют фундамент для успешной профессиональной деятельности и должны быть оценены на этапе профориентации. Статистические данные подтверждают высокий интерес молодежи к экономике, что делает внедрение геймифицированных платформ стратегическим инструментом формирования кадрового потенциала. Разработка практической модели геймифицированной профориентации способствует осознанному выбору образовательной и карьерной траектории, соединяя образовательные цели и игровую культуру.

Таким образом, геймификация в профориентации школьников на экономические специальности является инновационным подходом, который позволяет превратить абстрактные экономические категории в увлекательный и практико-ориентированный процесс. Она формирует интерес к профессии, развивает ключевые компетенции и обеспечивает стратегическую подготовку кадров для национальной экономики.

Список использованных источников

1. Образование в Республике Беларусь : статистич. сборник // Нац. статистич. комитет Респю Беларусь. – URL: https://www.belstat.gov.by/ofitsialnaya-statistika/publications/izdania/-public_brochures/ index_99834 (дата обращения: 24.11.2025).

2. Ко дню молодежи и студенчества : статистич. обзор // Нац. статистич. комитет Респ. Беларусь. – URL: https://www.belstat.gov.by/upload-belstat/upload-belstat-pdf/oficial_statistika/-statobzor_stud_2023.pdf (дата обращения: 24.11.2025).

3. Hamari, J. Does Gamification Work? / J. Hamari, J. Koivisto, H. Sarsa // A Literature Review of Empirical Studies on Gamification : proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences. – Hawaii : IEEE, 2014. – P. 3025–3034.

4. From Game Design Elements to Gamefulness / S. Deterding, D. Dixon, R. Khaled, L. Nacke, // Defining “Gamification” : proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference. – Tampere : ACM, 2011. – P. 9–15.

УДК 336.7

ЦИФРОВАЯ ФИНАНСОВАЯ ИНКЛЮЗИЯ И РОСТ НЕБАНКОВСКОГО КРЕДИТОВАНИЯ В УЗБЕКИСТАНЕ КАК АКТУАЛЬНОЕ НАПРАВЛЕНИЕ РАЗВИТИЯ ФИНАНСОВО КРЕДИТНОЙ СФЕРЫ

Сагдиана Дониер кизи Намозова
З. А. Сагдиллаева, к. э. н., профессор
Ташкентский государственный экономический университет; г. Ташкент, Узбекистан

Аннотация. *Финансово-кредитная сфера Узбекистана в последние годы развивается на стыке трех процессов – расширения финансовой инклюзии, ускорения цифровизации платежей и роста сегмента небанковского кредитования, включая микрофинансовые продукты. Эти изменения дают экономике более гибкие каналы финансирования, повышают доступ населения и бизнеса к формальным финансовым услугам, а для регулятора формируют новые задачи по надзору, защите потребителей и управлению системными рисками. В статье рассматриваются ключевые направления развития – по данным международных организаций и официальных*