

УДК 811.111:371.382

**ОСОБЕННОСТИ ГЕЙМИФИКАЦИИ В ОБУЧЕНИИ  
ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ ОБУЧАЮЩИХСЯ  
СРЕДНЕЙ И СТАРШЕЙ ШКОЛЫ**

**Илюшкина М.Ю., Тесля Д.В.**

Данная статья посвящена применению геймификации в обучении английскому языку обучающихся средней и старшей школы в возрасте 10-16 лет. В статье представлен обзор современных исследований, посвященных геймификации в контексте образования, проанализированы преимущества использования игровых технологий для изучения английского языка. Особое внимание уделено типологии игровых элементов и поэтапному подходу создания структурированной геймифицированной системы. В заключение описывается опыт разработки и апробации авторской настольной игры «English realms: the quest of words», направленной на формирование лексических и коммуникативных навыков у обучающихся английскому языку средней и старшей школы с уровнем владения иностранным языком А2-В1.

**Ключевые слова:** геймификация, обучение иностранному языку, игровые технологии, мотивация, настольная игра.

**FEATURES OF GAMIFICATION IN FOREIGN LANGUAGE  
LEARNING FOR MIDDLE AND HIGH SCHOOL STUDENTS**

**Ilyushkina M.Y., Teslya D.V.**

This article focuses on the application of gamification in teaching English to middle and high school students (aged 10-16). The article provides an overview of contemporary research on gamification in the context of education, analyzes key definitions of gamification, and examines the benefits of using game-based technologies for learning English. Special attention is paid to the typology of game elements and a step-by-step approach to creating a structured gamified system. In conclusion, the experience of developing and testing the authors' original board game “English realms: the quest of words” is described. The game is aimed at developing

lexical and communicative skills of middle and high school English learners with proficiency levels A1 to B1.

**Keywords:** gamification, foreign language teaching, game-based technologies, motivation, board game.

Современная образовательная парадигма претерпевает значительные изменения, обусловленные цифровой трансформацией общества и новыми вызовами времени. В этих условиях перед преподавателями иностранных языков остро встает задача поиска эффективных методов, способных не только передавать знания, но и формировать устойчивую мотивацию к обучению. Одним из путей преодоления данных трудностей является внедрение цифровых решений в академическую сферу.

Как отмечает А.В. Полякова, «современные школьники растут в цифровой среде и ожидают, что их образовательный опыт будет соответствовать цифровому веку» [6, с. 216]. Цель статьи – проанализировать особенности геймификации в обучении английскому языку учеников средней и старшей школы с уровнем владения А2 - В1 и представить практический опыт создания обучающей настольной игры.

### **Теоретические основы геймификации в образовании**

Понятие «геймификация» (от англ. «gamification») впервые было использовано Ником Пеллингом в 2002 г. при разработке игроподобного пользовательского интерфейса для коммерческих электронных устройств [3, с. 44]. Фундаментальные исследования игры были проведены такими отечественными учеными, как Л.С. Выготский (1933 г.), Д.Б. Эльконин (1953 г.) и др.

Согласно К. Каппу, геймификация – это «внедрение игровых технологий в неигровые процессы, в том числе в образование» [11, с. 10]. Л.П. Варенина определяет данный термин как «применение игровых методик в неигровых ситуациях» [2, с. 314]. Более развернутое определение предлагают С.В. Титова и К.В. Чикризова: геймификация – это «интеграция элементов игры, игровых

технологий и игрового дизайна в процесс обучения, которая способствует качественному изменению способа организации учебного процесса и приводит к повышению уровня мотивации, вовлеченности обучающихся, активизации их внимания и концентрации при решении учебных задач» [7, с. 137].

Современные исследователи Е.А. Гимельштейн, Д.Ф. Годван, Д.В. Стецкая [5] и Н.А. Асташова, С.К. Бондырева, О.С. Попова [1] подробно исследовали особенности процесса геймификации в образовательном процессе.

### **Типология игровых технологий в обучении иностранному языку**

А.А. Шатилова предлагает классифицировать игровые технологии по различным критериям: по типу деятельности (дидактические, ситуационно-ролевые), по количеству участников (индивидуальные, парные, командные), по цели проведения (для формирования навыков чтения, письма, говорения и т. д.), по способу организации (активные, настольные) [9, с. 62].

М. В. Василиженко, Е. А. Коротков и В. С. Мухаркина выделяют два вида геймификации:

1. Структурная – использование игровых элементов (очки, уровни, бейджи, рейтинги) без изменения содержания курса. Примеры: Quizlet, Duolingo.

2. Содержательная – изменение содержания курса, чтобы сделать его более похожим на игру, с использованием сюжета, персонажей и игровых механик. Пример: «Learn Japanese to Survive!», *Zombie-Based Learning* [3, с. 47-48].

### **Основные преимущества геймификации**

Анализ выбранных литературных источников позволяет выделить следующие преимущества геймификации в обучении иностранному языку:

1. Повышение мотивации и вовлеченности. Игровые элементы вызывают интерес и азарт, что делает процесс обучения более привлекательным.

2. Снижение языкового барьера и стресса. Безопасная игровая среда способствует раскрепощению студентов.

3. Развитие мягких навыков (soft skills). Игры учат командной работе, коммуникации, критическому мышлению и решению проблем.

4. Обеспечение мгновенной обратной связи. Многие цифровые платформы и игровые механики позволяют студенту сразу видеть результат своих действий.

5. Индивидуализация обучения. Студенты могут прогрессировать в своем собственном темпе.

Как отмечает И. Н. Чеботарева, использование игр позволяет «добиться такой же вовлеченности студентов в процесс обучения, как если бы они играли в увлекательную развлекательную игру» [8, с. 144].

### **Методика организации рабочей геймифицированной системы**

Для создания эффективных геймифицированных решений предлагается использовать структурированный подход «6D» (The 6D Approach to Gamification), разработанный К. Вербахом и Д. Хантером [4].

#### *1. Определение бизнес-целей*

Первоначальным и фундаментальным шагом является формулировка четких, измеримых целей. Разработка системы начинается с ответа на вопрос: «Какой конкретный результат должна обеспечить геймификация?». Примеры целей: повышение вовлеченности сотрудников, ускорение освоения учебного материала, формирование устойчивой привычки. Отсутствие строго определенной цели делает последующие этапы неэффективными.

#### *2. Анализ целевой аудитории*

Необходимо провести детальное сегментирование пользователей по демографическим, психографическим и поведенческим признакам (например, школьники, студенты, профессионалы). Ключевой задачей является определение внутренней мотивации каждой группы: что составляет для них ценность? Для этого применяются общепринятые модели мотивации (например, теория самодетерминации) и типологии игрового поведения (например, классификация Ричарда Бартла [10]).

Типология Ричарда Бартла классифицирует игроков по двум осям: «Игроки против Мира» (направленность на других игроков или на игровую систему) и «Действие против Восприятия» (стремление влиять на объект или изучать его).

Их пересечение определяет четыре архетипа:

1. Достиженцы – мотивированы достижением формальных целей (уровни, трофеи, рейтинг). Ключевые факторы вовлечения: чёткая прогрессия и сложные PvE-испытания. Риск: редукция игры до оптимизационной рутины.

2. Исследователи – получают удовольствие от изучения мира и механик. Ключевые факторы: детализированный мир с секретами. Риск: быстрое исчерпание контента.

3. Социальщики – рассматривают игру как коммуникативную платформу. Ключевые факторы: социальные механики и инструменты общения. Риск: игнорирование основного игрового контента.

4. Убийцы – стремятся влиять на других игроков через PvP или провокации. Ключевые факторы: конкурентные механики и социальное признание. Риск: деструктивное поведение, негативно влияющее на сообщество.

Данная модель служит аналитическим инструментом для сегментации аудитории и проектирования игр, учитывающего различные мотивационные профили.

### *3. Формирование целевых поведенческих моделей*

На этом этапе проектировщик определяет, какие конкретные действия пользователей система должна поощрять. Целевое поведение должно быть наблюдаемым, измеримым и значимым для достижения общей цели: «ежедневное выполнение упражнений», «взаимопомощь между участниками», «регулярное прохождение модулей обучения».

### *4. Проектирование циклов вовлечения*

Циклы вовлечения описывают траекторию взаимодействия пользователя с системой. Необходимо спроектировать два ключевых цикла:

1. Петля вовлечения: механизм, который побуждает пользователя к регулярному участию (например, ежедневные бонусы).

2. Петля прогрессии: механизм, демонстрирующий рост мастерства и обеспечивающий долгосрочную мотивацию (например, система уровней, открытие нового контента). Система может быть статичной или эволюционной, предоставляющей новые возможности по мере развития. [4, с. 142].

### *5. Обеспечение игрового опыта*

Фундаментальным элементом является «игривость» (playfulness) — способность системы доставлять положительные эмоции и ощущение игры. Без этого компонента геймификация деградирует в механическую систему баллов и значков, не оказывающую значимого мотивационного воздействия.

### *6. Выбор инструментов геймификации*

На заключительном этапе производится подбор конкретных игровых механик, соответствующих поставленным целям и особенностям аудитории. К ним относятся очки, бейджи, таблицы лидеров, нарратив, сложные задания.

## **Создание и апробация авторской настольной игры**

Создание уникальной образовательной игры требует значительных временных затрат, терпения и творческого подхода. В данной статье рассматриваются ключевые стадии разработки, их цели и особенности.

### *Этап 1: Формирование концепции*

На начальном этапе была поставлена задача: преобразовать процесс изучения английского языка в увлекательное приключение. Целью стало превращение абстрактной идеи в функциональный прототип, пригодный для тестирования и служащий основой для дальнейшей разработки.

Проведённый анализ рынка образовательных продуктов не выявил аналогов, соответствующих задумке. Были рассмотрены различные игровые механики: викторины (оценены как слишком простые), коммуникативные игры («Алиас», «Крокодил» – интересные, но несистемные). В результате был выбран базовый функционал ролевой игры (RPG), поскольку она обеспечивает прогрессию, исследование и ощущение достижения.

### *Этап 2: Обоснование выбора тематики*

В качестве сеттинга была выбрана фэнтези-вселенная. Данный жанр предоставляет органичную метафорическую основу для изучения языка: грамматические правила ассоциируются с магическими законами, а лексика – с заклинаниями. В соответствии с выбором тематики мы определили целевой круг игроков – обучающиеся средней и старшей школы 10-16 лет. Кроме того, фэнтези пользуется популярностью у более широкой аудитории и способствует глубокому погружению в иную реальность, что благоприятно сказывается на усвоении материала.

### *Этап 3: Формирование целевых поведенческих моделей*

На данном этапе осуществляется идентификация и формализация целевых поведенческих паттернов. Эти действия должны быть наблюдаемыми (мы видим, что игрок их совершает), измеримыми (мы можем посчитать, как часто он это делает) и значимыми для цели игры – улучшения английского.

1. Систематическое выполнение языковых упражнений. Модель характеризуется регулярным и последовательным решением задач по грамматике, лексике, устной и письменной речи.

2. Активация знаний в условиях когнитивной нагрузки и временных ограничений. Модель направлена на формирование навыка быстрого применения правил и формулирования мыслей под давлением внешнего таймера.

3. Активное использование английского для объяснения и творчества. Игрок не просто переводит, а толкует слова, составляет предложения и рассказывает короткие истории.

4. Стратегическое планирование и управление ресурсами. Игрок обдуманно тратит "Ману знаний" для получения тактических преимуществ.

5. Взаимодействие и здоровая конкуренция. Игроки взаимодействуют через механики помощи и общие события, что создает динамичную социальную среду.

#### *Этап 4: Проектирование циклов вовлечения*

Четыре ключевых языковых навыка (грамматика, лексика, устная и письменная речь) были визуализированы как Четыре Королевства, что придало игровому пространству чёткую структуру. Конечной целью игрока стало достижение статуса «Мастера Английских Земель», что соответствует канонам жанра и служит мотивирующим фактором.

Базовый игровой цикл включает следующие шаги: Бросок кубика. – Перемещение по полю. – Выполнение задания. – Получение награды («Маны знаний»). – Тактическое использование маны.

Задания разделены на четыре тематические колоды, что позволяет охватить все аспекты языка и предоставляет игрокам свободу стратегического выбора.

Валюта «Мана знаний» является не просто очковым счётчиком, а тактическим ресурсом. Игроки могут тратить её на специальные действия:

1. Recast (2 маны): замена сложного задания.
2. Charm (3 маны): запрос помощи у другого игрока (с разделом награды).
3. Stun (5 маны): атака - другой игрок пропускает ход и не сможет выполнять задания.
4. Counter Spell (5 маны): отмена штрафа или атаки соперника.

Это добавляет игре глубины, усиливает взаимодействие между участниками и снижает уровень фрустрации.

#### *Этап 5: Обеспечение игрового опыта*

Фундаментальным элементом мотивационного воздействия системы является «игривость» — способность доставлять положительные эмоции и создавать ощущение игры.

1. Глубокое тематическое погружение. Происходит трансформация ролевой модели: из «обучающегося» в «волшебника», а учебного задания – в «магический ритуал» или «испытание». Ресурс называется не «очки», а «Мана знаний», что идеально вписывается в магическую атмосферу. Финальное

заклинание – это не «сообщение о победе», а ритуал, дающий эмоциональное удовлетворение.

2. Творчество и самовыражение. Задания открытого типа (например, «Tell a short story...») поощряют импровизацию и личностное вовлечение, делая пользовательский опыт уникальным и персонализированным.

3. Чувство компетентности и роста. Получение Печати является наглядным подтверждением успешного освоения грамматических правил и источником удовлетворения, возникающего в процессе преодоления учебных трудностей.

4. Напряжение и вызов. Таймер создает здоровый стресс, заставляя мыслить быстрее и добавляя азарта. Финальная битва, где нужно ответить на 3 случайных вопроса подряд, создает кульминационный, напряженный момент, где проверяются все полученные навыки.

#### *Этап 6: Разработка контента и балансировка*

Были структурированы основные элементы геймдизайна: игровое поле, система очков, значки, уровни и миссии. Основой геймплея стало движение по полю с выполнением заданий на клетках – простое и интуитивно понятное решение.

Данный этап является наиболее ресурсоёмким. Контент для карточек заданий был разработан следующим образом:

1. Grammar Scrolls: типичные ошибки и правила для уровней A2-B1.
2. Word Cards: лексика, требующая не перевода, а объяснения на английском.
3. Speaking Challenges: открытые вопросы, стимулирующие спонтанную речь.
4. Writing Quests: короткие творческие задания.
5. Event Cards: элементы юмора и случайности для повышения вовлеченности.

*Балансировка игры включала:*

Систему наград: задания на устную речь оцениваются выше (+3 маны) ввиду их повышенной сложности, тогда как простые лексические задания дают +1.

Стоимость заклинаний: цены установлены так, чтобы их использование требовало стратегического планирования, а не применялось каждый ход.

Условие победы: необходимость собрать четыре печати и пройти финальное испытание обеспечивает баланс между достижением и элементом вызова, исключая чисто случайную победу.

### **Краткое описание игрового мира и правил: «ENGLISH REALMS: The Quest of Words»**

Добро пожаловать в волшебное королевство «Лингвинию» – мир, где слова обретают силу, а грамматика становится настоящей магией. Здесь игроки примеряют роль молодых волшебников, отправляясь в захватывающее путешествие по четырём Королевствам Языка. Их цель – овладеть легендарным Заклинанием Мастерства, известным как *Fluentia Maxima*, и доказать своё владение английским в увлекательном состязании.

Главная задача – собрать четыре Печати Знания, соответствующие ключевым языковым навыкам: *Grammar*, *Vocabulary*, *Speaking* и *Writing*. Тот, кто первым соберёт все печати и успешно пройдёт финальную битву с Хранителем Языка, произнеся верное итоговое заклинание, будет объявлен *Master of English Realms*.

В набор входит игровое поле с картой четырёх королевств: *Grammar Kingdom*, *Vocabulary Woods*, *Speaking Citadel* и *Writing Valley* (Рис. 1). Каждый игрок получает фишку в виде волшебника своего цвета, а для перемещения используется кубик. Важную роль играют специальные колоды карт: *Grammar Scrolls* с заданиями по грамматике, *Word Cards* для работы со словами, *Speaking Challenges* для устной речи, *Writing Quests* для письменных заданий, а также *Event Cards* со случайными событиями. Дополняют игру жетоны «Маны знаний», Свиток заклинаний с финальными фразами и таймер.



Игра рассчитана на 2-6 игроков в возрасте от 10 лет. Одна партия длится в среднем 40-60 минут, что позволяет сохранять динамику и вовлечённость на протяжении всего игрового процесса.

После подготовки, выбора фишек и получения стартовой маны игроки по очереди бросают кубик и перемещаются по локациям. Остановившись в одном из королевств, участник берёт карту соответствующей категории (Рис. 2) и выполняет задание, например, находит грамматическую ошибку, объясняет значение слова, составляет историю или пишет небольшие предложения (Рис. 3). На выполнение даётся 1 минута, а успешный ответ приносит от 1 до 3 единиц маны в зависимости от сложности.

Эту валюту можно тратить на магические действия: за 2 маны – заменить сложную карту (Recast), за 3 – попросить помощи у другого игрока (Charm), а за 5 – атаковать игрока (Stun), или отменить штраф или атаку соперника (Counter Spell). Особый интерес добавляют карты событий, которые активируются на специальных клетках: они могут как помочь игроку, так и

создать неожиданные препятствия, например, в виде «Грамматического шторма» или нападения «Словесного гоблина».

Рис. 2



Рис. 3



Для получения Печати Знания необходимо выполнить три задания одной категории и тем самым получить достижение в каждой локации. Как только все четыре печати собраны, игрок отправляется в Башню Fluentia для финального испытания против Хранителя Языка. Ему предстоит ответить на три случайных вопроса из разных колод. И если всё пройдет успешно, останется лишь произнести торжественное заклинание: “By the power of words and wisdom combined, I claim the title – Master of English Realms!”, в противном случае игрок возвращается на штрафной круг.

Таким образом, «ENGLISH REALMS: The Quest of Words» объединяет в себе элементы стратегии, обучения и весёлого соревнования, позволяя игрокам погрузиться в мир языка через увлекательную игровую механику.

### **Заключение**

Проведенный анализ особенностей геймификации в обучении иностранному языку обучающихся средней и старшей школы (10-16 лет) позволил выделить ключевые теоретические и практические аспекты внедрения игровых технологий в образовательный процесс. Геймификация, понимаемая как интеграция игровых элементов и механик в неигровые контексты, представляет собой мощный инструмент повышения мотивации, вовлеченности и эффективности обучения.

Теоретическая часть исследования показала, что геймификация основывается на современных подходах к мотивации и игровому дизайну. Использование структурированных методик, таких как модель «6D» (К. Вербах, Д. Хантер) и типология игроков Р. Бартла, позволяет проектировать целенаправленные и сбалансированные геймифицированные системы, учитывающие особенности целевой аудитории.

Практическим результатом исследования стала разработка и концептуальное описание авторской настольной игры «ENGLISH REALMS: The Quest of Words», предназначенной для формирования и развития лексических и коммуникативных навыков английского языка у обучающихся с уровнями владения A1-B1. Игра реализует принципы содержательной геймификации, превращая учебные задания в элементы фэнтези-нарратива, где грамматика ассоциируется с магией, а лексика – с заклинаниями.

Таким образом, геймификация, особенно в форме специализированных настольных игр, представляет собой перспективное направление в методике преподавания английского языка. Данный подход способствует преобразованию обучения в увлекательное и социально-насыщенное путешествие, соответствующее запросам современных цифровых учащихся.

### Список литературы:

1. Асташова Н.А., Бондырева С.К., Попова О.С. Ресурсы геймификации в образовании: теоретический подход // *Образование и наука*. 2023. Т. 25. № 1. С. 11-45.
2. Варенина Л.П. Геймификация в образовании // *Историческое и народное образование*. 2014. № 6-2. С. 314-317.
3. Василиженко М.В., Коротков Е.А., Мухаркина В.С. Геймификация как современный метод обучения иностранным языкам // *Современная высшая школа: инновационный аспект*. 2020. Т. 12. № 2. С. 43-50.
4. Вербх К. *Вовлекай и властвуй: игровое мышление на службе бизнеса* / Кевин Вербх, Дэн Хантер; пер. с англ. А. Кардаш. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015. 223 с.
5. Гимельштейн Е.А., Годван Д.Ф., Стецкая Д.В. Применение инструментов геймификации в образовании // *Бизнес-образование в экономике знаний*. 2020. № 3. С. 32-34.
6. Полякова А.В. Геймификация в образовании: обзор проблем и исследований // *Человеческий капитал*. 2024. № 5 (185). С. 216-221.
7. Титова С.В., Чикризова, К.В. Геймификация в обучении иностранным языкам: психолого-дидактический и методический потенциал // *Педагогика и психология образования*. 2019. № 1. С. 135-152.
8. Чеботарева И.Н., Пашутина О.С., Лясковец А.В., Махова В.В. Игра и игрофикация: мотивационный потенциал и его использование в обучении студентов // *Известия Юго-Западного государственного университета*. Серия: Лингвистика и педагогика. 2020. Т. 10. № 2. С. 136-149.
9. Шатилова А.А. Игровые технологии в обучении взрослых английскому языку: возможности и ограничения // *Психолого-педагогический журнал «Гаудеамус»*. 2020. Т. 19. № 2 (44). С. 59-68.
10. Bartle R.A. Hearts, clubs, diamonds, spades: players who suit MUDs [Электронный ресурс] // ResearchGate [сайт]. 2026 URL: <https://goo.su/EiOliU> (дата обращения: 26.03.2026).

11. Kapp K. The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. San Francisco, CA: Pfeiffer, 2012. 336 p.

**Сведения об авторах:**

Илюшкина Мария Юрьевна – кандидат филологических наук, доцент, заведующая кафедрой лингвистики и профессиональной коммуникации на иностранных языках Уральского федерального университета им. первого Президента Б.Н. Ельцина (Екатеринбург, Россия).

Тесля Даниил Владимирович – студент кафедры лингвистики и профессиональной коммуникации на иностранных языках Уральского федерального университета им. первого Президента Б.Н. Ельцина (Екатеринбург, Россия).

**About the authors:**

Ilyushkina Maria Yurievna – Candidate of Philological Sciences, Associate Professor, Head of Department of Linguistics and Professional Communication in Foreign Languages, Ural Federal University named after the first President of Russia B.N. Yeltsin (Yekaterinburg, Russia).

Teslya Daniil Vladimirovich – student of Department of Linguistics and Professional Communication in Foreign Languages, Ural Federal University named after the first President of Russia B.N. Yeltsin (Yekaterinburg, Russia).

**E-mail:** [ilyushkina\\_maria@mail.ru](mailto:ilyushkina_maria@mail.ru).

**E-mail:** [teslya.daniil@mail.ru](mailto:teslya.daniil@mail.ru).