

УДК 372.881.111.1

## ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК СРЕДСТВО ПОВЫШЕНИЯ УЧЕБНОЙ МОТИВАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ 7 КЛАССА НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

**Ибрагимова Аделина Рамилевна,**

студент, ФГАОУ ВО «Казанский (Приволжский) федеральный университет», Институт филологии и межкультурной коммуникации, Высшая школа зарубежной филологии и межкультурной коммуникации им. И.А. Бодуэна де Куртенэ  
Россия, Казань  
adelina.ibragimova.00.00@mail.ru

### Аннотация

В статье уточняется педагогическое содержание геймификации применительно к урокам английского языка в 7 классе. На материале российских публикаций 2021-2024 годов выделены три уровня игровых механик: механический, процессуальный и социально-сюжетный. Показано, что устойчивый прирост мотивации обеспечивает не локальный прием, а согласованная архитектура тематического модуля, в которой правила игры обслуживают речевую задачу. Предложен шаблон 45-минутного урока и связка цифровых инструментов (Wordwall, LearningApps, Quizlet Live, Kahoot!) для разделов программы Appearance and Character, City and Transport, School Life. Обоснована двухконтурная модель оценивания, разводящая игровой бонус и академическую отметку. Сформулированы ограничения подхода и направления дальнейшей эмпирической проверки на выборке семиклассников.

**Ключевые слова:** геймификация, учебная мотивация, английский язык, основное общее образование, седьмой класс, игровые механики, коммуникативная компетенция

## GAMIFICATION AS A MEANS OF INCREASING LEARNING MOTIVATION OF 7TH-GRADE STUDENTS IN ENGLISH LESSONS

**Adelina R. Ibragimova,**

Student, Kazan (Volga Region) Federal University, Institute of Philology and Intercultural Communication, I.A. Baudouin de Courtenay Higher School of Foreign Philology and Intercultural Communication  
Russia, Kazan  
adelina.ibragimova.00.00@mail.ru

### ABSTRACT

This article clarifies the pedagogical content of gamification as applied to English lessons in the 7th grade. Based on Russian publications from 2021-2024, three levels of game mechanics are

identified: mechanical, procedural, and social-narrative. It is shown that a sustainable increase in motivation is achieved not by localized implementation, but by a coordinated architecture of thematic modules, in which the game rules support the speech task. A 45-minute lesson template and a set of digital tools (Wordwall, LearningApps, Quizlet Live, Kahoot!) are proposed for the Appearance and Character, City and Transport, and School Life sections of the curriculum. A dual-loop assessment model is substantiated, separating the game bonus from the academic grade. Limitations of the approach and directions for further empirical testing on a sample of seventh-graders are formulated.

---

**Keywords:** gamification, academic motivation, English language, basic general education, seventh grade, game mechanics, communicative competence

---

Один и тот же сценарий урока, который еще работает в пятом классе, к седьмому начинает давать сбои. Причина не в дисциплине и не в учебнике. К двенадцати-тринадцати годам структура учебных мотивов перестраивается: познавательный интерес сохраняется, но на передний план выходят социальное признание, групповая принадлежность и потребность в собственной автономии [1]. Привычная опора на внешний контроль и фронтальный опрос работает все слабее. Учителю английского языка приходится искать формы, удерживающие внимание подростка не страхом ошибки, а вовлечением в осмысленное действие.

Геймификация обсуждается уже не первый год, однако в школьной практике она часто сводится к платформенному квизу или к начислению баллов «за поднятую руку». Эта редукция и порождает разочарование. Между тем в 7 классе содержательно встроенные игровые механики способны перекрыть слабые места классической модели урока: дать видимый прогресс, открыть пространство для пробной речи, перенести акцент с оценки на действие. Цель работы: уточнить, при каких условиях геймификация на уроке английского языка в седьмом классе работает как мотивационный инструмент, а не как декорация.

Под геймификацией здесь понимается использование игровых элементов в неигровом контексте, то есть встраивание отдельных компонентов игрового дизайна (очков, уровней, миссий, ролей, обратной связи, ограничений, наград) в учебную деятельность, сохраняющую свои образовательные цели. Такой рабочий контур отделяет геймификацию от собственно дидактической игры и от расширительно понимаемых «игровых технологий» [1; 2].

Для уроков иностранного языка целесообразно различать три уровня игровых механик. Первый, механический, охватывает очки, бейджи, рейтинги, ограничения по времени, жетоны. Второй, процессуальный, включает квесты, ветвящиеся задания, «боссов» темы и разблокировку этапа после прохождения предыдущего. Третий уровень, социально-сюжетный, складывается из командных ролей, кооперации и общей истории, в которую вписана тема урока. Опыт показывает, что только механический уровень дает кратковременный всплеск внимания. Устойчивый эффект возникает там, где игровая надстройка становится сюжетной рамкой для речевой задачи [2; 7].

Психологический механизм объясняется через теорию самодетерминации Деси и Райана. Качество и устойчивость мотивации зависят от того, поддерживает ли среда три базовые потребности: автономию, переживание компетентности и связанность с другими. Грамотно спроектированная геймификация дает ученику выбор маршрута, частую обратную связь, опыт сотрудничества; плохо спроектированная превращается в инструмент внешнего давления и публичного сравнения. Для 7 класса этот водораздел особенно чувствителен: подросток болезненно реагирует на неудачу при свидетелях, и

таблица лидеров для слабых учеников нередко становится не стимулом, а демотиватором [5].

В отечественных работах последних пяти лет накоплен заметный эмпирический материал, распределенный, впрочем, неравномерно. Т. А. Гольцова и Е. А. Проценко показали, что встраивание игровых элементов в учебную задачу (а не дополнение их к ней) повышает мотивацию, активизирует внимание и втягивает учащихся в языковое действие [1]. Н. В. Гераскевич и В. Ю. Нургалиева предложили алгоритм внедрения приемов геймификации на средней ступени и зафиксировали положительный эффект для развития языковой компетенции с достоверностью 95 % [3].

Наиболее содержательную школьную эмпирику дала исследовательская группа М. Н. Поздняковой. В работе 2022 года на материале школ Липецкой и Московской областей выявлено статистически значимое преимущество экспериментальной группы при формировании лексических навыков говорения пятиклассников ( $\chi^2 = 8,212$  при критическом значении 7,815,  $p < 0,05$ ) [4]. Близкое по дизайну исследование 2023 года на базе трех школ Липецкой, Воронежской и Московской областей зафиксировало значимый прирост грамматических навыков говорения учащихся пятых классов ( $\chi^2 = 6,290$ ,  $p = 0,044$ ). Авторы добавляют важное наблюдение: учителя комбинируют разные онлайн- и офлайн-приложения под конкретную учебную цель, а не используют какую-то одну платформу как универсальное решение [6].

Для возраста, близкого к нашему, существенны работы А. Е. Евдокимовой и М. А. Кульковой с А. Р. Нуриевой. Первая показывает, что геймификация в изучении английской грамматики в средней школе понижает учебную тревожность и делает усвоение языковых структур более осмысленным [2]. Вторая, на материале шестых классов гимназии, описывает модель развития англоязычной лексической компетенции через игровые механики и подчеркивает методический, а не только мотивационный потенциал технологии [7]. Н. А. Кочергина и М. П. Пушкарева акцентируют этап планирования геймифицированного урока в основном общем образовании, предлагая трактовать такой урок как нетрадиционную, но полностью учебную форму работы [5]. Прямых работ именно по 7 классу пока немного, однако совокупность данных по соседним классам и по средней ступени в целом позволяет с осторожностью переносить установленные эффекты с учетом возрастной чувствительности к социальной составляющей мотивации.

Проектировать геймификацию для 7 класса разумнее не вокруг платформы, а вокруг учебной логики темы. Федеральная рабочая программа требует устойчивой работы с диалогом, описанием, повествованием, пониманием звучащего и письменного текста, а также с кратким представлением результатов проектной деятельности. Миссии, жетоны и уровни поэтому должны обслуживать именно эти речевые действия, а не существовать рядом с ними. На практике это означает разворачивание тематической арки на 4-6 уроков с понятным сюжетом, серией миссий нарастающей сложности и «босс-уроком» (или мини-проектом) в финале.

В таблице 1 представлен шаблон геймифицированного занятия в логике 45-минутного урока на материале темы Appearance and Character.

Таблица 1. Структура геймифицированного урока в 7 классе (на примере темы Appearance and Character)

Этап	Время	Геймифицированный компонент	Содержание задания	Оценивание
Вход в урок	5 мин	Разминка-миссия	Быстрый квиз на узнавание прилагательных и речевых клише	1 XP за участие, 2 XP за результат от 80 %
Брифинг	3 мин	Легенда «агентства героев»	Учитель задает сюжет: класс составляет профили персонажей	Без баллов, общая рамка
Активизация лексики	8-10 мин	Разблокировка словаря	Wordwall: matching adjective-definition-example	XP за точность, бейдж за безошибочное выполнение
Парная практика	8 мин	Мини-квест опорой	Один описывает героя, второй задает уточняющие вопросы	Рубрика: лексика, грамматика, уместность вопроса
Командная миссия	12 мин	Ролевая задача	Команды составляют досье персонажа и готовят устный профиль 60 секунд	XP команде, индивидуальный бонус за инициативу
«Босс» темы	5 мин	Контрольный вызов	Индивидуальный exit task: мини-монолог по новому персонажу	Формирующая отметка по критериям
Рефлексия	2 мин	Прогресс-бар	What was easy? What word can you use today?	1 XP за содержательную рефлексию

Примечание. Шаблон соотнесен с речевыми результатами для 7 класса, прописанными в федеральной рабочей программе по иностранному (английскому) языку, а также с публикациями [4; 6], где геймификация рассматривается как способ организации лексико-грамматической и коммуникативной практики.

Цифровая часть урока ограничена санитарными требованиями. Для обучающихся 5-9 классов общая продолжительность работы с компьютером на одном занятии не должна превышать тридцати минут. Отсюда практическое следствие: цифровой инструмент целесообразно использовать фрагментами (вход, тренировка, контроль, рефлексия), а основные речевые действия переносить в пары, команды, карточки ролей и маршрутные листы.

Набор платформ имеет смысл удерживать минимальным. Удобная рабочая связка: Kahoot! для входной и выходной диагностики, Quizlet Live для командного закрепления лексики, Wordwall для быстрых интерактивных и печатных упражнений, LearningApps для тематических микрзадач. При таком наборе ученики быстро осваивают «ритуалы» работы, а учитель не тратит время на освоение новых сервисов под каждый урок.

Оценивание имеет смысл делать двухконтурным. Первый контур (XP, жетоны, бейджи, прогресс-бар, командный бонус) фиксирует усилие, инициативу, сотрудничество и продвижение. Второй контур, школьная отметка, ставится за качество выполнения речевой задачи по предметным критериям. Если эти контуры слить в один, легко получить перекосяк: ученик «играет на скорость», а отметка ставится за корректность, что порождает конфликт целей. Часть накопленных XP в конце темы может конвертироваться в небольшой академический бонус, но не должна полностью замещать предметное оценивание [5; 7].

Принципиально различать поверхностную и педагогически состоятельную геймификацию. Первая ограничивается очками, таймером и публичным соревнованием. Она оживляет класс на одно-два занятия, после чего эффект быстро затухает, а у части подростков сменяется демонстративным отказом. Вторая увязывает игровое правило с речевой задачей, критериями успеха и видимым маршрутом продвижения. Именно она дает реалистичную основу для устойчивого роста мотивации [1; 4].

Из обзора и описанной модели вытекает несколько рабочих ориентиров для учителя средней школы. Стартовать разумнее с одной темы и двух-трех устойчивых механик, а не с большой системы. Командный прогресс приоритетнее публичного индивидуального рейтинга. Баллы стоит начислять не только за правильность, но и за усилие, инициативу, готовность к сотрудничеству. Цифровой блок лучше держать кратким, академическую отметку отделять от игрового бонуса. Завершать урок имеет смысл короткой рефлексией на английском языке: подросток лучше присваивает результат, когда сам его называет.

Здесь же нужна осторожность в оценках: эффект геймификации в средней школе зависит от длительности интервенции, качества дидактической рамки, способности учителя удерживать игровую логику без срыва в развлечение и от технической оснащенности кабинета. Серия тематических модулей (например, по разделам Appearance and Character, School Life, City and Transport, Holidays and Travel) дает, на наш взгляд, более управляемый и измеряемый результат, чем попытка геймифицировать весь учебный год сплошным сюжетом.

Главное содержательное ограничение нынешней литературы состоит в том, что прямых российских работ именно по 7 классу остается мало. Аргументация для этой возрастной точки строится по сходству программных задач и психолого-педагогических условий с пятым и шестым классами, а не по абсолютной прямой доказанности [3; 4]. Второе ограничение касается самого объекта: в обзоры попадают и пятиминутный квиз, и полноценный сюжетный курс, из-за чего общий вопрос «работает ли геймификация» оказывается слишком грубым. Продуктивнее спрашивать, какие именно механики и для каких речевых умений работают лучше в условиях конкретного класса. Отсюда и направления дальнейшей работы: длительные квазиэксперименты в седьмых классах, сравнение командной и индивидуальной геймификации, проверка влияния игровых механик отдельно на устную речь и на мотивацию, учет цифровой компетентности учителя как реального модератора эффекта.

В итоге: для 7 класса геймификацию обоснованно рекомендовать как средство повышения учебной мотивации на уроках английского языка, если она понимается как продуманная архитектура учебной деятельности, а не как набор внешних украшений. Игровые механики должны поддерживать автономию, переживание компетентности и

сотрудничество, ограничивать разрушительное социальное сравнение и быть соотнесены с конкретными результатами программы. Эмпирическая база по соседним классам дает основание ожидать положительного сдвига по мотивации, вовлеченности и тематической успеваемости; для самого 7 класса нужны более длительные и точные исследования.

#### Список литературы:

1. Гольцова Т. А., Проценко Е. А. Использование средств геймификации в процессе обучения иностранным языкам // Ярославский педагогический вестник. 2021. № 1 (118). С. 81-89.
2. Евдокимова А. Е. Изучение английской грамматики в средней школе через геймификацию // Kant. 2023. № 2 (47). С. 291-296.
3. Гераскевич Н. В., Нургалиева В. Ю. Геймификация процесса развития языковой компетенции в иноязычном школьном образовании // Вестник Сургутского государственного педагогического университета. 2023. № 1 (82). С. 102-110.
4. Позднякова М. Н., Карпачева И. А., Панарина Г. И., Зайцева Н. В., Медведева Д. Д. Геймификация как способ формирования лексических навыков говорения на уроке иностранного языка в общеобразовательной школе // Перспективы науки и образования. 2022. № 4 (58). С. 598-616.
5. Кочергина Н. А., Пушкарева М. П. Нетрадиционный геймифицированный урок в обучении иностранным языкам на этапе основного общего образования // Ученые записки Шадринского государственного педагогического университета. 2024. № 1 (3). С. 45-53.
6. Позднякова М. Н., Панарина Г. И. Возможности геймификации при обучении иностранному языку на средней ступени обучения в общеобразовательной школе // Международный научно-исследовательский журнал. 2023. № 10 (136). С. 14-19.
7. Кулькова М. А., Нуриева А. Р. Геймификация как средство развития англоязычной лексической компетенции школьников (на примере учащихся 6-х классов гимназии) // Педагогика. Вопросы теории и практики. 2024. Т. 9. №. 10. С. 1485-1492.

#### References:

1. Goltsova T. A., Protsenko E. A. Using Gamification in Teaching Foreign Languages // Yaroslavl Pedagogical Bulletin. 2021. No. 1 (118). pp. 81-89.
2. Evdokimova A. E. Studying English Grammar in Secondary School through Gamification // Kant. 2023. No. 2 (47). pp. 291-296.
3. Geraskevich N. V., Nurgalieva V. Yu. Gamification of the Process of Developing Language Competence in Foreign Language School Education // Bulletin of Surgut State Pedagogical University. 2023. No. 1 (82). pp. 102-110.
4. Pozdnyakova M. N., Karpacheva I. A., Panarina G. I., Zaitseva N. V., Medvedeva D. D. Gamification as a way of developing lexical speaking skills in a foreign language lesson in a comprehensive school // Prospects of Science and Education. 2022. No. 4 (58). P. 598-616.
5. Kochergina N. A., Pushkareva M. P. Non-traditional gamified lesson in teaching foreign languages at the stage of basic general education // Scientific notes of Shadrinsk State Pedagogical University. 2024. No. 1 (3). P. 45-53.

6. Pozdnyakova M. N., Panarina G. I. Possibilities of gamification in teaching a foreign language at the middle level of education in a comprehensive school // International Research Journal. 2023. No. 10 (136). P. 14-19.
7. Kulkova M. A., Nurieva A. R. Gamification as a means of developing English-language lexical competence of schoolchildren (based on the example of 6th-grade gymnasium students) // Pedagogy. Theoretical and Practical Issues. 2024. Vol. 9. No. 10. P. 1485-1492.