

Известия Южного федерального университета.
Филологические науки. 2026. Том 30, № 1
ОБРАЗОВАНИЕ

Научная статья

УДК 37.022

ББК 74.268.1

<https://doi.org/10.18522/1995-0640-2026-1-169-177>

ГЕЙМИФИКАЦИЯ В ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ УЧАЩИХСЯ ПОДРОСТКОВОГО ВОЗРАСТА

Марина Алексеевна Лубянова

Южный федеральный университет, Ростов-на-Дону, Россия

Аннотация. Исследуется возможность повышения эффективности обучения иностранному языку за счет совершенствования учебных средств, в частности геймификации. Научная новизна заключается в теоретическом обосновании целесообразности применения элементов стратегической геймификации на среднем этапе обучения. Практическая значимость обусловлена потребностью их использования, подтвержденной анкетированием учителей, анализом УМК по английскому языку для 7-х классов и результатами опытного обучения, проведенного на основе разработанных автором методических рекомендаций.

Ключевые слова: *игровая деятельность, стратегическая геймификация, подростковый возраст, элементы геймификации*

Для цитирования: *Лубянова М. А.* Геймификация в обучении иностранному языку учащихся подросткового возраста // Известия ЮФУ. Филол. науки. 2026. Т. 30, № 1. С. 169–177. <https://doi.org/10.18522/1995-0640-2026-1-169-177>

Original article

GAMIFICATION IN TEACHING FOREIGN LANGUAGES TO ADOLESCENT STUDENTS

Marina A. Lubyanova

Southern Federal University, Rostov-on-Don, Russian Federation

Abstract. The study of the possibility of increasing the efficiency of foreign language teaching by improving teaching aids is the aim of this research. The switch of the leading type of activity and the transition of interests into the framework of the educational process, where both cognitive abilities and personality development are formed, is a distinctive feature of adolescence. The teacher's task is to find teaching tools that will allow students to become active and interested participants in the educational process, and will help maintain interest in learning and the desire for self-development. One of such means, in our view, is gamification, which is built not on replacing serious activities with games, but on accompanying the educational process with elements of gaming activities, which is the relevance of this study. The scientific novelty lies in the theoretical substantiation of the possibility and feasibility of using elements of strategic gamification at the middle stage of training. The practical significance is determined by the need for their use, confirmed by a survey of teachers, an analysis of teaching and methodological complexes in English for grades 7 and the results of experimental training conducted on the basis of the methodological recommendations developed by the author.

Key words: *gaming activity, strategic gamification, adolescence, elements of gamification*

For citation: Lubyanova, M. A. (2026). Gamification in teaching foreign languages to adolescent students. *Proceedings of Southern Federal University. Philology*, vol. 30, no. 1, pp. 169-177. (In Russian). <https://doi.org/10.18522/1995-0640-2026-1-169-177>

Введение

Возрастные особенности развития подростков требуют особого подхода в выборе не только методов, но и средств обучения. Особенность их выбора на среднем этапе определяется сменой ведущего вида деятельности и переходом интересов обучающихся в рамки учебного процесса, где происходит формирование когнитивных способностей, так и развитие личности. Однако это не означает, что современных подростков 12–13 лет не увлекает игровая деятельность. Наоборот, трудности в учебе и часто неосознанное стремление найти свое место в коллективе, проявить лидерские качества и умение прилагать усилия для их достижения требуют смещения акцента при выполнении учебных заданий на элементы игры: соревновательность в получении баллов, поощрений, командной победе.

Задача учителя при работе с учащимися средних классов – найти средства обучения, которые позволят им стать активными и заинтересованными участниками учебного процесса, помогут поддержать интерес к учебе и стремление к саморазвитию.

Одним из таких средств, позволяющих заинтересовать и активизировать учащихся, поддержать их интерес к учебе и саморазвитию, на наш взгляд, является геймификация учебного процесса, построенная не на подмене серьезных занятий игрой, а на сопровождении образовательного процесса элементами игровой деятельности, что и составляет *актуальность* данного исследования.

Общая цель работы – теоретическое и практическое исследование эффективности включения элементов структурной геймификации в процесс обучения иностранному языку учащихся средних классов школы.

Научная новизна заключается в обосновании эффективности использования элементов структурной геймификации на среднем этапе обучения.

Практическая значимость представлена разработкой методических рекомендаций по выбору и использованию элементов стратегической геймификации, которые могут быть адаптированы и внедрены в учебный процесс обучения подростков иностранному языку на базе различных УМК и на разных этапах урока.

Методы исследования: анализ, синтез, анкетирование, опытно-экспериментальное обучение.

Материалом исследования послужили данные научных работ, результаты анкетирования, анализ УМК Spotlight, «Английский в фокусе», Rainbow English, разработанные методические рекомендации, комплексные результаты опытно-экспериментального обучения.

Экспериментальная база исследования – МБОУ «Школа № 78» г. Ростова-на-Дону.

Способы воздействия на человека для повышения его мотивации к работе или учебе посредством нематериальных стимулов известны давно. Считается, что их осмысление и систематизация для применения в различных сферах деятельности начались в середине XX в., когда Р. Бартлом был введен термин «геймификация» применительно к созданию компьютерных игр, что означало «превращение чего-то, что не является игрой, в игру» [Цит. по: Королева, 2024].

В дальнейшем, с расширением сферы игровых компьютерных технологий, значение термина «геймификация» (game — «игра») понятийно связалось с общим термином «игра», что отражается в определении геймификации — это «процесс использования игровой механики и игрового мышления для решения неигровых задач и вовлечения людей в какой-либо процесс» [Вербах, Хантер, 2015].

В учебный процесс геймификация как средство обучения также вошла в качестве составляющей игровой деятельности благодаря игровым технологиям и развитию искусственного интеллекта [Акчелов, Галанина, 2019; Емельянова, Мошникова, 2023]. Игра, которая рассматривается как мощное средство привлечения и удержания внимания учащихся и обеспечения максимальной вовлеченности в учебный процесс, в некоторой степени нивелирует значение геймификации. На наш взгляд, геймификация может использоваться в качестве самостоятельного инструмента для реализации ключевых дидактических принципов, таких как наглядность, систематичность, доступность, активность и прочность усвоения знаний. При этом следует подчеркнуть, что элементы геймификации как структурного средства (балльно-рейтинговая система оценивания, соревновательность, средства нематериального поощрения и др.), не имеющие конкретного содержания, могут применяться в рамках любой дисциплины и на разных возрастных этапах.

В дидактике выделяют *общие функции* геймификации и игры: обучающая, воспитательная, развивающая, развлекательная и коммуникативная, поскольку, играя, учащиеся взаимодействуют между собой, решая конкретные задачи [Емельянова, Мошникова, 2023, с. 27–29].

Вместе с тем ряд ученых выделяет другие способы применения геймификации в рамках занятия в школе: изменение формы работы на занятии (разделение на мини-группы и пары) и его структуры; создание системы оценивания в рамках баллов и наград; выбор отличной коммуникации на занятиях [Поддубная, Котов, Служкина, 2021].

В результате дальнейших исследований понятие «геймификация» получило два направления развития — структурное и содержательное.

Содержательная геймификация (ролевые игры, деловые игры и проч.) больше связана с игрой как средством обучения, поскольку предполагает моделирование новой ситуации общения, изменение статуса обучаемого, подчиненность действий полученной роли в рамках игры, что, безусловно, готовит учащихся к использованию учебного материала в реальной жизни, но меняет цель обучения — осознанное овладение иностранным языком.

При использовании элементов *структурной* геймификации содержание учебного материала, роли учителя и учащихся остаются неизменными. При этом учебная деятельность становится более структурированной, ближайшая цель — более понятной и достижимой за счет четко сформулированных (как в игре) правил ее достижения и пошаговой инструкции о прохождении пути, что делает процесс обучения более привлекательным.

В данном исследовании остановимся на рассмотрении структурной геймификации, под которой понимаем «применение игровых элементов в неигровом контексте» обучения иностранным языкам [Deterding et al., 2011]. Данное определение, на наш взгляд, отражает *гипотезу* о том, что структурная геймификация является эффективным средством формирования иноязычной коммуникативной компетенции, не нарушающим процесс познания и не подменяющим его содержание игровой деятельностью.

Проблема использования структурной геймификации в учебном процессе на разных его этапах рассматривалась в работах отечественных и зарубежных ученых [Поддубная, Котов, Слукина, 2021; Панина, Булкина, 2022; Дубаков, 2023; Емельянова, Мошникова, 2023; Гилязова, Замошанская, 2022; Deterding et al., 2011; Miller, 2013; Sailer, Homner, 2020; Sin, Said, 2020]. Кроме того, передовые учителя школ также применяют элементы геймификации в своей работе, при этом основное внимание уделяя вопросам геймификации на *начальном* этапе [Королева, 2024].

Наша задача — рассмотреть эффективность использования элементов структурной геймификации на *среднем* этапе обучения, поскольку быстрое развитие и взросление школьников не позволяют слепо переносить средства обучения на следующий этап. Обратимся к изучению возможности применения геймификации при обучении иностранному языку учащихся 7-го класса, что требует краткого рассмотрения их возрастных особенностей.

В работах отечественных психологов разных поколений [Леонтьев, 1960; Абрамова, 2012] в качестве отличительной особенности подростков 12–13 лет отмечается бурный и неравномерный характер психических и личностных изменений, что отражается на их неустойчивом интересе к планомерной учебной деятельности. Поведение подростков обусловлено, с одной стороны, формирующимся чувством взрослости, переходом от «морали послушания» к «морали принципиального равенства» [Кон, 1980, с. 32–33], с другой — новообразующейся способностью управлять своими психическими процессами: вниманием, мышлением, памятью, воображением. Именно произвольная потребность в развитии объясняет, по мнению Г. С. Абрамовой, избирательный интерес подростков к труднопреодолимым и необычным заданиям, желание концентрировать на них внимание в течение долгого времени [Абрамова, 2012]. Одним из средств управления бурным развитием подростков, создания условий для их мотивации и целеустремленности без перегрузки учебной деятельностью может стать структурная геймификация учебного процесса, позволяющая учащимся в условиях соревновательности проявить свою «взрослость», реализовать стремление к самоутверждению в коллективе, развитию социальных отношений, что подчас волнует подростков больше, чем учеба.

Проверка объективности сделанных выводов и выявление потенциала использования элементов геймификации на практике стали целью проведения анкетирования учителей в онлайн-формате на платформе SurveyMars, что обеспечило широкий охват респондентов из различных регионов России и позволило собрать репрезентативную выборку данных.

Результаты анкетирования выявили заинтересованность учителей в использовании предлагаемых средств структурной геймификации, поскольку на занятиях они «достаточно часто сталкиваются с трудностями, связанными с мотивацией учащихся, отсутствием интереса к овладению иностранным языком». В процентном отношении анкетирование показало следующие результаты: балльно-рейтинговая система оценивания — 90; игровые задания и викторины — 85; элементы соревновательности — 70; награды и поощрения — 60 %.

С целью разработки методических рекомендаций по введению элементов геймификации в учебный процесс нами проведен анализ их представленности в популярных учебно-методических комплексах по английскому языку для учащихся 7-х классов [Биболетова, 2021; Ваулина и др., 2007; Михеева и др., 2016]. Кратко подводя итог, можно сказать, что данный вид работы подтвердил актуальность проводимого исследования и выявил либо недостаточность использования данного учебного средства (УМК «Английский в фоку-

се», Rainbow English), либо полностью игнорирование его потенциала (УМК Enjoy English).

Представленные выше результаты исследования послужили основанием для разработки методических рекомендаций по использованию элементов структурной геймификации в обучении иностранному языку для учащихся средних классов.

1. Принципы отбора элементов геймификации:

а) *соответствие элемента геймификации целям и задачам урока* — выбранные элементы должны способствовать достижению поставленных образовательных целей и задач и не отвлекать учащихся от основной учебной деятельности [Цветкова, 2007];

б) *соответствие элемента геймификации возрастным и индивидуальным особенностям учащихся* [Савкин, Архипова, 2020];

с) *простота и понятность* элемента геймификации для учащихся и учителя, обеспечение легкости и удобства их использования на уроке без привлечения значительных временных затрат на подготовку и объяснение правил [Савкин, Архипова, 2020];

д) *технологичность и доступность* технических средств и ресурсов, исключение сложного технического оснащения и специальной подготовки учителя и учащихся;

е) *умеренность и дозированность* — сбалансированное и дозированное включение элементов геймификации в учебный процесс, не допускающее превращения урока в сплошную игру [Колобанова, 2023].

2. Виды элементов геймификации, рекомендуемые для использования на уроках английского языка:

а) *балльно-рейтинговая система оценивания* — понятный и простой инструмент мотивации, позволяющий наглядно представить достижения учащихся, стимулировать их к активной работе на уроке и создать здоровую конкуренцию в классе. Учащиеся могут получать баллы за различные виды учебной деятельности, такие как активное участие на уроке, правильные ответы на вопросы, выполнение заданий, победы в играх и викторинах, а также проявление инициативы и творчества. Баллы могут накапливаться в течение урока, темы или четверти и влиять на итоговую оценку учащихся, что создает дополнительный стимул для активной и целенаправленной учебной деятельности [Дубаков, 2023];

б) *игровые задания* — их умеренное использование вносит разнообразие и увлекательность в учебный процесс, позволяет активизировать познавательную деятельность учащихся и закрепить как языковой, так и речевой материал в игровой форме [Дубаков, 2023];

с) *элементы соревновательности* — мощный стимул для активизации учебной деятельности как между отдельными учащимися, так и между командами. Введение элементов соревновательности, таких как *командные соревнования, индивидуальные рейтинги и таблицы лидеров*, позволяет создать на уроке атмосферу азарта и увлеченности, что способствует повышению мотивации учащихся и активизации их познавательной деятельности. Используются они в различных учебных заданиях (ответы на вопросы, выполнение упражнений, участие в дискуссиях и др.) [Колобанова, 2023];

д) *награды и поощрения* — система *материальных* (призы, бейджи, сертификаты, бонусы и др.) и *нематериальных* (похвала учителя и признание одноклассников и др.) стимулов, вызывающих положительные эмоции и стимулирующих к достижению целей. Применяется она для поощрения различных

видов учебной деятельности: активного участия на уроке, выполнения заданий, победы в играх и викторинах, проявления инициативы и творчества [Дубаков, 2023].

Важно отметить, что, опираясь на принципы отбора элементов геймификации и их виды, учитель может подобрать нужные средства для различных этапов урока, учитывая его цель и задачи, а также представленность элементов геймификации в различных УМК.

Эффективность применения элементов структурной геймификации в учебном процессе подтверждена результатами опытно-экспериментального обучения, проводившегося в течение года с участием двух групп учащихся 7-го класса МБОУ «Школа № 78» г. Ростова-на-Дону. Сопоставимость состава групп по уровню языковой подготовки, возрасту и социокультурным характеристикам обеспечила чистоту эксперимента и позволила минимизировать влияние посторонних факторов на результаты обучения.

На уроках в экспериментальной группе использовались элементы геймификации, отобранные с помощью методических рекомендаций и адаптированные к содержанию учебного материала в УМК Enjoy English и возрастным особенностям учащихся.

Оценка эффективности опытного обучения проводилась на основе комплексного анализа результатов обучения в экспериментальной и контрольной группах по ряду объективных и субъективных показателей.

— удовлетворенность процессом обучения и готовность к дальнейшему изучению иностранного языка оценивались по результатам анкетирования учащихся;

— успеваемость учащихся по английскому языку выявлялась с помощью анализа четвертных и годовых оценок, что позволило оценить влияние экспериментального обучения на академические результаты учащихся.

Таким образом, результаты практической части исследования подтвердили гипотезу о том, что целенаправленное и методически обоснованное использование элементов геймификации способствует повышению эффективности обучения иностранному языку на средней ступени обучения.

Заключение

В процессе исследования выявлено, что стратегическая геймификация выступает эффективным средством реализации дидактических принципов в обучении иностранному языку.

Школьные учителя заинтересованы и относятся положительно к использованию элементов стратегической геймификации в обучении иностранному языку, что подтверждает актуальность проблемы исследования.

Недостаточная представленность элементов стратегической геймификации в школьных УМК по английскому языку для 7-го класса объясняет заинтересованность учителей в применении данного учебного средства и дает основание для разработки методических рекомендаций по их использованию.

Разработанные в ходе исследования методические рекомендации по использованию элементов геймификации в обучении иностранному языку для учащихся средних классов носят универсальный характер и могут быть адаптированы для различных УМК, типов уроков и возрастных особенностей учащихся. Их практическое применение позволит повысить мотивацию учащихся, активизировать их познавательную деятельность и сделать процесс усвоения материала более интересным и увлекательным, что приведет к повышению эффективности обучения.

Результаты опытного обучения подтвердили эффективность разработанных методических рекомендаций. Использование элементов геймификации на уроках английского языка позволяет значительно повысить мотивацию учащихся к изучению иностранного языка и успеваемость по предмету.

Таким образом, методические рекомендации по применению элементов геймификации могут применяться учителями английского языка средних школ для повышения эффективности обучения.

Список источников

Абрамова Г. С. Возрастная психология: учебник для вузов. М.: Юрайт, 2012. 811 с.

Акчелов Е. О., Галанина Е. В. Новый подход к геймификации в образовании // Векторы благополучия: экономика и социум. 2019. № 1 (32). С. 117–132.

Биболетова М. З. Enjoy English 7 по английскому языку для 7-х классов общеобразовательных школ. М.: Аст/Астрель, 2021. 160 с.

Ваулина Ю. Е., Дули Дж., Подоляко О. Е., Эванс В. Английский в фокусе. 7-й класс: учебник для общеобразовательных организаций. М.; Ньюбери: Просвещение, Express, 2007. 104 с.

Вербах К., Хантер Д. Вовлекай и властвуй. Игровое мышление на службе бизнеса / пер. с англ. А. Кардаш. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015. 224 с.

Гилязова О. С., Замошанская А. Н. Игры и геймификация в образовании: проблема их соотношения в феноменологическом ракурсе [Электронный ресурс] // Мир науки. Социология, филология, культурология. 2022. Т. 13, № 1. URL: <https://sfk-mn.ru/PDF/32KLSK122.pdf> (дата обращения: 30.05.2025).

Дубаков А. В. Геймификация в условиях методической подготовки будущих учителей иностранного языка // Вестн. Череповецкого гос. ун-та. 2023. № 5 (116). С. 223–231. <https://doi.org/10.23859/1994-0637-2023-5-116-18>

Емельянова Н. А., Мошникова Э. В. Геймификация и ее ресурсы в обучении английскому языку студентов младших курсов // Пед. исследования. 2023. № 4. С. 27–29.

Колобанова И. В. Геймификация и новые медиа в обучении иностранным языкам [Электронный ресурс] // Евразийский науч. журн. 2023. № 8. URL: <https://journalpro.ru/pdf-article/?id=14616&ysclid=mm3cj6s716709486823> (дата обращения: 30.05.2025).

Кон И. С. Психология старшеклассника: пособие для учителей. М.: Просвещение, 1980. 192 с.

Королева Н. М. Использование игровой деятельности на уроках по иностранному языку для младшего школьного возраста // Совр. исследования соц. проблем. 2010. № 4 (4). С. 92–98.

Леонтьев А. Н. О формировании способностей // Вопросы психологии. 1960. № 1. С. 13–21.

Михеева И. В., Афанасьева О. В., Баранова К. М., Дули Дж., Копылова В. В. Rainbow English. 7-й класс: учебник для общеобразовательных организаций. М.: Дрофа, 2016. Ч. 1. 150 с.

Панина Е. Ю., Булкина М. В. Геймификация в обучении лексической стороне английской речи младших школьников // Проблемы романо-германской филологии, педагогики и методики преподавания иностранных языков. 2022. № 18. С. 264–270.

Поддубная Я. Н., Котов К. С., Слукина А. А. Геймификация, структурные преимущества перед традиционными формами обучения студентов высших учебных заведений // Гуманит. и соц. науки. 2021. Т. 88, № 5. С. 179–186. <https://doi.org/10.18522/2070-1403-2021-88-5-179-186>

Савкин А. Е., Архипова М. В. Применение компьютерных игр в обучении английскому языку [Электронный ресурс] // Мир науки. Педагогика и психология. 2020. Т. 8, № 6. URL: <https://mir-nauki.com/PDF/54PDMN620.pdf> (дата обращения: 11.05.2025).

Цветкова Н. И. Использование коммуникативных стратегий при обучении говорению на иностранном языке студентов неязыкового вуза // Вестн. МГЛУ. Пед. науки. 2007. № 519-2. С. 38–45.

Deterding S., Sicart M., Nacke L., O'Hara K., Dixon D. Gamification: using game-design elements in non-gaming contexts // CHI '11 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems. New York: ACM Press, 2011. P. 2425–2428. <http://doi.org/10.1145/1979742.1979575>

Miller C. The gamification of education // Developments in Business Simulation and Experiential Learning: Proceedings of the Annual ABSEL conference. 2013. Vol. 40. P. 196–200.

Sailer M., Homner L. The gamification of learning: a meta-analysis // Educational Psychology Review. 2020. Vol. 32, № 1. P. 77–112. <http://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>

Sin O. K., Said M. N. H. M. Accessing effect of gamification for primary pupils' English learning performance // Innovative Teaching and Learning Journal. 2020. Vol. 4, № 2. P. 71–88.

References

Abramova, G. S. (2012). *Psychology of age*. Manual for higher educational establishments. Moscow, Urite, 811 p. (In Russian).

Akchkelov, O. E. and Galanina, E. V. (2019). New approach to gamification in teaching. *The Vectors of Prosperity: Economics and Society*, no. 1, pp. 117-132. (In Russian).

Biboletova, M. Z. (2021). *Enjoy English 7*. Student's book for the 7th grade of school. Moscow, AST, 160 p. (In Russian).

Deterding, S., Sicart, M., Nacke, L., O'Hara, K. and Dixon, D. (2011). Gamification: using game-design elements in non-gaming contexts. *CHI '11 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*. New York, ACM Press, pp. 2425-2428. <http://doi.org/10.1145/1979742.1979575>

Dubakov, A. V. (2023). Gamification under the methodological preparation of foreign language teachers-to-be. *Bulletin of Cherepovets State University*, no. 5, pp. 223-231. (In Russian). <https://doi.org/10.23859/1994-0637-2023-5-116-18>

Emelyanova, N. A. and Moshnikova, E. V. (2023). Gamification and its resources while teaching English freshmen-students. *Teaching Research*, no. 4, pp. 23-38. (In Russian).

Gilyazova, O. S. and Zamoschanskaya, A. N. (2022). Games and gamification in education: problem of correlation. *The World of Science. Sociology, Philology, Culture*, vol. 13, no. 1. Available at: <https://sfk-mn.ru/PDF/32KLSK122.pdf> (accessed 30 May 2025). (In Russian).

Kolobanova, I. V. (2023). Gamification and new media at teaching foreign languages. *Eurasian Scientific Journal*, no. 8. Available at: <https://journalpro.ru/pdf-article/?id=14616&ysclid=mm3cj6s716709486823> (accessed 30 May 2025). (In Russian).

Kon, I. S. (1980). *Psychology of a higher school student*. Manual for teachers. Moscow, Enlightenment, 192 p. (In Russian).

Koroleva, N. M. (2024). The use of games at foreign language classes for primary school pupils. *Modern Research of Social Problems*, no. 4, pp. 92-98. (In Russian).

Leontiev, A. N. (1960). On forming skills. *Questions on Psychology*, no. 1, pp. 13-21. (In Russian).

Mikheeva, I. V., Afanasieva, O. V., Baranova, K. M., Duli, J. and Kopylova, V. V. (2016). *Rainbow English*. Student's book for educational establishments, the 7th grade. Moscow, Bustard, part 1, 150 p. (In Russian).

Miller, C. (2013). The gamification of education. *Developments in Business Simulation and Experiential Learning*. Proceedings of the Annual ABSEL conference, vol. 40, pp. 196-200.

Panina, E. Yu. and Bulkina, M. V. (2022). Gamification in teaching lexis primary school pupils. *Problems of Roman-German philology, pedagogics and methodology of teaching*, no. 18, pp. 264-270. (In Russian).

Poddubnaya, Ya. N., Kotov, K. S. and Slukina, A. A. (2021). Gamification, structural advantages over traditional forms of education for students of higher educational institutions.

Humanities and Social Sciences, vol. 88, no. 5, pp. 179-186. (In Russian). <https://doi.org/10.18522/2070-1403-2021-88-5-179-186>

Sailer, M. and Homner, L. (2020). The gamification of learning: a meta-analysis. *Educational Psychology Review*, vol. 32, no. 1, pp. 77-112. <http://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>

Savkin, A. E. and Arkhipova, M. V. (2020). The use of computer games in teaching English. *World of Science. Pedagogy and Psychology*, vol. 8, no. 6. Available at: <https://mir-nauki.com/PDF/54PDMN620.pdf> (accessed 11 May 2025). (In Russian).

Sin, O. K. and Said, M. N. H. M. (2020). Accessing effect of gamification for primary pupils' English learning performance. *Innovative Teaching and Learning Journal*, vol. 4, no. 2, pp. 71-88.

Tsvetkova, N. I. (2007). The use of communicative strategies in teaching foreign language speaking to students of a non-language university. *Bulletin of the Moscow State Linguistic University. Pedagogical Sciences*, no. 519-2, pp. 38-45. (In Russian).

Vaulina, Yu. E., Duli, J., Podolyako, O. Ye. and Evans, V. (2007). *Focus on English*. Manual for the students of the 7th grade at school. Moscow, Newbury, Enlightenment, Express, 104 p. (In Russian).

Verbah, K. and Hanter, K. (2015). *Involve and dominate. Gaming type of thinking on the service of business*. Moscow, Mann, Ivanov and Farber, 224 p. (In Russian).

Сведения об авторе

Лубянова Марина Алексеевна — канд. пед. наук, доцент, Институт филологии, журналистики и межкультурной коммуникации, malubyanova@sfedu.ru

Information about the Author

Marina A. Lubyanova — Ph.D. in Pedagogics, associate professor, Institute of Philology, Journalism and Intercultural Communication, malubyanova@sfedu.ru

Статья поступила в редакцию 05.08.2025; одобрена после рецензирования 16.01.2026; принята к публикации 16.01.2026.

The article was submitted 05.08.2025; approved after reviewing 16.01.2026; accepted for publication 16.01.2026.