

Пермякова Кристина Валерьевна

Кандидат филологических наук, доцент,
Пермский национальный
исследовательский политехнический
университет
(Пермь, Россия)
E-mail: kpuctu@rambler.ru

Permiakova Kristina Valeryevna

PhD in Philology Sciences,
Associate Professor,
Perm National Research
Polytechnic University
(Perm, Russia)
E-mail: kpuctu@rambler.ru

Худайбердина Марина Ураловна

Кандидат филологических наук, доцент,
Пермский национальный
исследовательский политехнический
университет
(Пермь, Россия)
E-mail: marina_x25@mail.ru

Khudaiberdina Marina Uralovna

PhD in Philology Sciences,
Associate Professor,
Perm National Research
Polytechnic University
(Perm, Russia)
E-mail: marina_x25@mail.ru

Смирнова Ирина Анатольевна

Преподаватель русского языка
как иностранного,
Языковой центр Russian-lessons.co.uk
(Лондон, Соединенное Королевство
Великобритании и Северной Ирландии)
E-mail: mrs.i.smirnova@gmail.ru

Smirnova Irina Anatolyevna

Tutor of Russian as Foreign Language,
Language Centre Russian-lessons.co.uk
(London, UK)
E-mail: mrs.i.smirnova@gmail.ru

**ПРИЕМЫ ГЕЙМИФИКАЦИИ НА
ЗАНЯТИЯХ ПО ИНОСТРАННОМУ
ЯЗЫКУ**

**GAMIFICATION METHODS IN
FOREIGN LANGUAGE CLASSES**

Аннотация. Статья посвящена возможности использования приемов геймификации в обучении иностранным языкам. Описаны особенности использования игровых элементов и пример внедрения данных элементов в процесс обучения для развития познавательных способностей студентов. Игровые технологии позволяют, во-первых, мотивировать представителей «цифрового поколения» с «мышлением нового типа» к активному освоению иностранного языка, во-вторых, постоянно поддерживать и повышать их интерес к изучению нового материала.

Ключевые слова: геймификация, игровые технологии, поколение Z, коммуникация, речевая деятельность

Abstract. This article discusses the gamification techniques applicability in foreign language teaching. Described the example of the game techniques inoculation and usage of game elements in process of tuition in order to develop cognitive capabilities of students. Special emphasis is placed on the fact that game techniques allow, firstly, to motivate “digital natives” to study the foreign language up actively, and secondly to keep them interested in learning new material and enhance their activity.

Keywords: gamification, game techniques, generation Z, communication, speech activity

Введение

Последние годы характеризуются повышенным интересом к вопросам изучения иностранных языков, что обусловлено рядом причин. Назовем лишь некоторые из них: во-первых, антропоцентризм – общая тенденция смещения фокуса внимания на человека, в том числе в ключевых сферах жизнедеятельности – учебной и трудовой; во-вторых, иностранные языки рассматриваются не только как средство общения, но и как средство достижения социальных целей благодаря социально-политической и экономической сферам общественной деятельности. В связи с этим остро встает вопрос о повышении качества обучения иностранному языку в высших учебных заведениях, о поиске новых, более эффективных методов и приемов.

Мы полагаем, что в настоящее время назрела необходимость применения нестандартных подходов к преподаванию, так как именно новые решения и способы подачи материала позволят по-другому взглянуть на организацию учебного процесса, а также на то, как должна осуществляться мотивация студентов, их поощрение и «наказание». Предположим, что для более эффективного обучения иностранному языку к принятым ранее методам можно добавить такие технологии, как персонализация, видео-лекции, интерактивные учебники и «геймификация» (игрофикация). Некоторые специалисты предлагают также включить в этот список презентацию как способ визуально представить информацию из монологического сообщения [7]. Однако кажется, что для вовлечения современных студентов в образовательный процесс одной презентации недостаточно.

Связано это, прежде всего, с переменами в окружающем мире и с изменениями в самой аудитории. Студенты XXI в. принадлежат к поколению Z – первому поколению, рожденному в мире, где «любой физический объект имеет цифровой эквивалент» [9, с. 21]. Одним из первых, кто поднял проблему цифрового поколения и его отличия от остальных, был Марк Пренски. В работе “Digital Natives, Digital Immigrants” он описывал следующие особенности представителей этого поколения: *привыкли быстро получать информацию; многозадачны; предпочитают информацию, изложенную наглядно (таблицы, схемы, диаграммы и т. д.), а не текст; им необходим гипертекст (т. е. произвольный доступ к информации); «серьезной работе» предпочитают игры; любят работать в доступе к сети и получать награду или похвалу немедленно* [16].

В книге “Born Digital” авторы отмечают, что нет никаких причин считать поколение Z умнее предыдущего или полагать обратное. Его представители имеют дело с большим количеством информации из разных источников и по-другому с ней обращаются, а следовательно и способ их обучения должен отличаться [15]. Также ученые поддерживают Пренски в том, что поколение Z многозадачно [15]. Кроме того, по словам исследователей, многие родители и учителя жалуются на сниженную концентрацию внимания детей. Но, как утверждают авторы книги, это характерно и для взрослых и не зависит от возраста: в современном мире приветствуется получение коротких отрывков информации из все увеличивающегося количества источников [15]. Кроме того, для представителей поколения Z важен собственный опыт, они хотят найти личный смысл в том, что делают [7].

Выделим основные характеристики современных студентов: *8-секундный лимит внимания; увлечение социальными сетями; любимое развлечение – играть на*

смартфоне или ноутбуке; хобби связаны с активной деятельностью; в процессе обучения предпочитают сразу применять полученные знания на практике, выполняя реальные проекты; часто являются волонтерами [15].

Несомненно, игра как вид деятельности идеально соотносится с типом мышления представителей нового поколения. Это феноменальное человеческое явление подробно рассматривается в психологии и философии. Например, Л. С. Выготский считал, что с помощью игры ребенок учится вести себя не только сообразно с его восприятием вещей или действующей на него ситуации, но руководствуясь ее смыслом [1]. Более того, в игре ребенок создает для себя вымышленную ситуацию, в которой учится подчиняться правилам [1], это умение в дальнейшем пригодится ему для жизни в обществе. А так как игра, по Л. С. Выготскому, это воображаемая иллюзорная реализация нереализуемых желаний [1], то даже правилам в ней ребенок подчиняется с удовольствием, более того, по Р. Кайуа, он всегда волен покинуть ее, сказав: «Я больше не играю» [4, с. 46]. С Л. С. Выготским и Р. Кайуа согласен Э. Эрикссон, который полагает, что играющий человек делает что-то, что выбрал сам, он развлекается и свободен от страха или ощущения серьезных последствий [11]. И если преподаватель сможет использовать эту свободу студентов от страха совершить ошибку и их чувство удовольствия от занятия тем, что нравится, то обе стороны только выиграют, а учебное заведение, наконец, станет тем, чем его еще в XV в. хотел сделать Витторино да Фельтре, основав свой «Дом радости».

Философский словарь под редакцией И. Т. Фролова дает следующее определение: игра – «форма свободного самовыявления человека, которая предполагает реальную открытость миру возможного и разворачивается либо в виде состязания, либо в виде представления каких-либо ситуаций, смыслов, состояний» [10, с. 195]. В работе “Homo Ludens” Хейзинга утверждает, что игра имеет огромное значение для становления культурных форм человечества: искусства, философии, науки, политики и т. д. [10]. Гадамер называет игрой «процесс понимания текста, картины, спектакля, которые покоряют нас, поглощают без остатка своим смыслом и красотой» [1, с. 196]. Одной из первых задач игры было обучение: она «практически с первых моментов своего возникновения выступает как форма обучения, как первичная школа воспроизводства реальных практических ситуаций с целью их освоения» [6, с. 63].

В методике преподавания и педагогике больше внимания уделяется играм дошкольников и младших школьников (Н. А. Короткова, Н. Я. Михайленко, А. С. Ибрагимов, Н. М. Конышева и др.). Это связано с тем, что педагоги рассматривают игру как важный метод на занятиях именно этой возрастной группы: «у каждого времени свой путь к знаниям. У нашего творческий, более того, игровой. Игра – заинтересованное прикосновение к уроку <...> Соедините учебу и интерес, вот и выход на все проблемы и из всех проблем, какие давно и мучительно волнуют школу» [Цит. по: 8, с. 172]. Обучение в высших образовательных учреждениях по сравнению с дошкольными и школьными имеет существенные отличия: во-первых, характеризуется повышенными учебными нагрузками, во-вторых, наблюдается дефицит учебного времени при значительной интенсификации образовательного процесса, в-третьих, объективно требует большего напряжения и стрессоустойчивости. Мы полагаем, что и в системе высшего профессионального образования при поиске наибо-

лее рациональных путей повышения качества образовательного процесса необходимо использовать игровые методы. З. С. Смелкова пишет о том, что «постижение знаний в форме игры, свобода выбора действий и аргументов, право на ошибку и отсутствие страха получить плохую оценку – “наивыгоднейшие условия” обучения» [8, с. 172].

Дэвид Садноу, джазовый пианист и социолог, игравший в Breakout в течение трех месяцев, по его словам, во время игры был глубоко сосредоточен, высоко мотивирован, творчески настроен и работал на пределе своих возможностей [8]. Почему это происходит? Почему взрослые и дети забывают о времени и окружающем мире, просто погружаясь в какую-нибудь игру? Ответом на этот вопрос может служить следующее наблюдение Брайана Саттон-Смита, ведущего специалиста по психологии игры: «Противоположность игры – депрессия» [Цит. по: 5, с. 36]. Таким образом, игровые методы в образовательном процессе высшего звена позволяют не только активизировать мыслительную деятельность, повысить мотивацию к изучению иностранного языка, но и сохранить при этом психическое здоровье обучающихся.

Джейн Макгонигал выделяет следующие характеристики игры: *каждый участник должен четко представлять себе цель, которую нужно достичь; в игре всегда есть правила, устанавливающие ограничения на способы достижения цели; участие добровольно (вступая в игру, каждый признает ее правила); наличие системы обратной связи (очки, уровни, счет или индикатор прохождения игры)* [8].

Почему же сейчас мы вновь заговорили о необходимости изменения организации образовательного процесса?

Игра, возможно, один из самых доступных методов обучения иностранному языку, так как игровые методы часто очень просты по своей организации и могут быть использованы на каждом занятии, главное, чтобы они соответствовали его целям и задачам. На значение игровой деятельности в преподавании иностранного языка указывают известные методисты, такие как Е. И. Пассов, М. Н. Скаткин.

Основная часть

Проверить педагогическую эффективность игровых методов на занятиях по иностранному языку в вузе позволила опытно-экспериментальная работа. Важность исследования в рамках заявленной темы определяется тем, что в методической литературе данному аспекту не уделяется особого внимания. Наша работа в определенной мере восполняет этот пробел, что и обуславливает ее актуальность.

Гипотеза эксперимента: игры способствуют более успешному запоминанию материала и положительно влияют на душевное состояние студентов, что усиливает их мотивацию на занятиях.

Идеи эксперимента: во-первых, проверить, как усвоена лексика семестра, во-вторых, проанализировать педагогическую эффективность игровых методов как одной из форм организации познавательной деятельности студентов при закреплении языкового материала.

Длительность эксперимента: 1 этап – 7 недель, 2 этап – 1 неделя.

Количество участников эксперимента: 40 человек.

Участники эксперимента: студенты первого и второго курсов технических специальностей.

Описание эксперимента: на первом этапе студенты изучали новый языковой материал, выполняли упражнения на формирование лексических навыков, навыков аудирования и говорения; на втором этапе методом случайной выборки учащиеся были разделены на две группы по 20 человек в каждой. Далее группа «1» выполняла традиционные задания: учащиеся отвечали на вопросы, используя ранее записанные слова; читали и переводили цитаты великих людей; читали утверждения, формулировали и обосновывали свою точку зрения по каждому тезису; читали тексты и предложенные после них предложения и решали, правдивы ли последние; читали предложения с незнакомым словом и пытались с помощью контекста его перевести. Группе «2», кроме стандартных упражнений, дополнительно были предложены игры: «Расческа» и «Лестница».

Эти игры были выбраны в связи с тем, что они проверяют усвоенную ранее лексику: студенты должны не только вспомнить нужные им в данный момент слова, но и правильно их написать. Кроме того, в процессе игр проверяется и одновременно тренируется умение работать в команде. Игра «Расческа»: преподаватель делит группу на команды, записывает на доске длинное слово, каждая буква которого должна стать началом нового слова. Задача команд – придумать их и записать по вертикали (полученная конструкция будет напоминать расческу). Игра «Лестница»: преподаватель делит группу на команды и записывает на доске первое слово (одно для всех команд). Каждая группа строит на листе бумаги свою «лестницу», в которой новые слова должны начинаться с последней буквы предыдущего слова. Если допущена ошибка в правописании, слово не засчитывается.

На последнем занятии второго этапа в обеих группах состоялась контрольная работа: студентам было предложено написать максимальное количество слов (с переводом, если возможно), изученных в течение первого этапа эксперимента. В группе «2» перед проверкой применялись как традиционные, так и игровые методы, в группе «1» – только традиционные упражнения. На выполнение задания давалось десять минут.

Результаты эксперимента приведены в табл. 1.

Таблица 1

Сравнительные показатели усвоения фактического материала

Параметры анализа	Группа «1» (не играли)		Группа «2» (играли)	
	количество	%	количество	%
Слова с точным переводом	252	70,78	356	81,47
Слова без перевода	92	25,84	61	13,96
Слова с ошибочным переводом	12	3,38	20	4,57
Всего	356	100	437	100

Итак, эксперимент подтверждает педагогическую эффективность игровой формы обучения на занятиях по иностранному языку: в отношении общего количества усвоенной лексики отметим ее несомненное преобладание в группе «2», где зафик-

сировано 437 словоупотреблений, или – условно – 100 %; в группе «1» – 356 словоупотреблений, или – условно – 100 %. Наблюдается существенное различие в количестве слов без перевода в группе «2», где зафиксировано 61 словоупотребление, или – условно – 13,96 %; в группе «1» – 92 словоупотребления, или – условно – 25,84 %. Можно предположить, что игры действительно стимулируют память и умственную деятельность вообще: во время игровой деятельности студентам нужно было вспоминать подходящие слова, не пользуясь какими-либо дополнительными материалами.

Мы полагаем, что такие игровые методы обучения создают доброжелательную обстановку, снимают психологические барьеры и напряжение учащихся, «дают право на ошибку». Именно это объясняет тот факт, что процент ошибок в переводе в группе «2» незначительно выше, чем в группе «1». При этом процент орфографических ошибок в группе «2» меньше (см. табл. 2). Необходимо отметить, что в играх перевод не тренировался, а правильное написание слов требовалось, иначе ответы не засчитывались. Этот факт следует принять во внимание и в будущем «поиграть и проработать» данный аспект.

Таблица 2

Сравнительные показатели усвоения фактического материала

Параметры анализа	Группа «1» (не играли)		Группа «2» (играли)	
	Количество	%	Количество	%
Слова с орфографическими ошибками	53	14,89	55	12,59
Всего	356	100	437	100

В основе многих игр лежит принцип анкетирования, причем предпочтительнее анкеты в виде незаконченных предложений, поэтому мы посчитали логичным в группе «2» предложить студентам дать отзыв о занятиях, продолжив фразы: *мне понравилось / не понравилось...; на занятии у меня было настроение...; мне игра помогла / не помогла в запоминании слов* и т. д. Приведем некоторые фрагменты:

«Мне понравилось работать по группам. Особенно первое задание. Думаю, это хороший способ вспоминать и прорабатывать слова, которые проходили. В паре работать интересней, а также узнаешь от товарища новые слова, которые ты не знал. Плюс обстановка легкая и работать легче...».

«Сегодня мне понравилось то, что мы повторили много слов за пройденную тему, узнали перевод слов от партнера по группе. Увидели, насколько мы хорошо изучили материал, и узнали, над чем стоит поработать. Эта игра была интересная и познавательная. Побольше бы таких пар».

«Мне понравилась игра, она помогает вспоминать слова, немного тренирует память и командную работу».

«Мне понравилось. + к командной работе; + сильно заставляет думать, прокручивать варианты».

Выводы

Таким образом, можно сделать вывод, что применение игровых методов себя оправдало: игры делают образовательный процесс более увлекательным, познавательным и динамичным; они помогают участникам вспоминать большее количество слов и совершать меньшее количество орфографических ошибок по сравнению с теми студентами, которые не играют; соревнование и работа в команде помогают учащемуся почувствовать свою значимость и ответственность за правильно усвоенное слово; доброжелательная атмосфера в команде способствует раскрытию потенциала каждого.

Можно с уверенностью говорить о том, что применение игровых технологий делает обучение более привлекательным (увеличивает вовлеченность и мотивированность) и эффективным, учитывает потребности современных студентов, в том числе – склонность к практико-ориентированному обучению и желание получать мгновенную обратную связь за выполнение любого действия.

Литература

1. Выготский Л. С. Психология развития ребенка. – Москва: Смысл, Эксмо, 2004. – 512 с.
2. Геймификация – новый тренд интернет маркетинга. – URL: [http:// content-marketingpro.ru/ gamification/ gejmifikaciya- novyy- trend- internet- marketinga/](http://content-marketingpro.ru/gamification/gejmifikaciya-novyy-trend-internet-marketinga/) (дата обращения: 25.02.2019).
3. Итенберг А. Школьные игры: как мотивировать новое поколение к учебе. – URL: <https://www.forbes.ru/tehnologii/347717-shkolnye-igry-kak-motivirovat-novoe-pokolenie-k-uchebe> (дата обращения: 25.02.2019).
4. Кайуа Р. Игры и люди; Статьи и эссе по социологии культуры. – Москва: Объединенное гуманитарное издательство, 2007. – 304 с.
5. Макгонигал Дж. Реальность под вопросом. Почему игры делают нас лучше и как они могут изменить мир. – Москва: Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 384 с.
6. Новиков А. М. Педагогика: словарь системы основных понятий. – Москва: ИЭТ, 2013. – 268 с.
7. Романова М. В. Цифровое поколение как новый субъект обучения иностранному языку для специальных целей. – URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=35340942> (дата обращения: 29.01.2019).
8. Смелкова З. С. Педагогическое общение: Теория и практика учебного диалога на уроках словесности. – Москва: Флинта: Наука, 1999. – 232 с.
9. Стилман Д. Поколение Z на работе. Как его понять и найти с ним общий язык. – Москва: Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 272 с.
10. Философский словарь / под редакцией И. Т. Фролова. – Москва: Республика, 2001. – 719 с.
11. Эриксон Э. Детство и общество. – URL: <https://www.litmir.me/br/?b=223486&p=1> (дата обращения: 10.03.2019).
12. Gee J. P. Learning and games // The ecology of games: Connecting youth, games, and learning (John D. and Catherine T. MacArthur Foundation series on digital media and learning). – Cambridge, MA: The MIT Press, 2008. – P. 21–40.
13. Kapp K. The Gamification of Learning and Instruction. Game-based Methods and Strategies for Training and Education. – San Francisco: Pfeiffer, 2012. – 336 p.
14. Klopfer E., Osterweil S., Salen K. Moving Learning Games Forward // The Education Arcade. – URL: [http:// education.mit.edu/ wp-content/ uploads/ 2018/ 10/ Moving Learning Games Forward_EdArcade.pdf](http://education.mit.edu/wp-content/uploads/2018/10/Moving-Learning-Games-Forward_EdArcade.pdf) (дата обращения: 29.01.2019).

15. Palfrey J., Gasser U. *Born Digital*. – URL: [https:// pages.uoregon.edu/ koopman/ cours-
es_readings/ph](https://pages.uoregon.edu/koopman/courses_readings/ph) (дата обращения: 29.01.2019).
16. Prensky M. *Digital Natives, Digital Immigrants* // *On the Horizon*. – 2010. – Vol. 9. – № 5. – P. 1–6.
17. Shatz I. *Using Gamification and Gaming in Order to Promote Risk Taking in the Language Learning Process* // *Proceedings of the 13th Annual MEITAL National Conference*. – Haifa, Israel, 2015. – P. 227–232.

References

1. Vygotskii L. S. *Psihologiya razvitiia rebenka* [Child's development psychology]. Moscow: Smysl, Eksmo, 2004. 512 p.
2. *Geimifikatsiya – novyi trend internet marketinga* [Gamification – New Trend of the Internet Marketing]. Available at: [http:// content-marketingpro.ru/ gamification/ gejmifikatsiya- novyj- trend-internet- marketinga/](http://content-marketingpro.ru/gamification/gejmifikatsiya-novyy-trend-internet-marketinga/) (accessed: 25.02.2019).
3. Itenberg A. *Shkol'nye igry: kak motivirovat' novoe pokolenie k uchebe* [School games: how to encourage new generation to study]. Available at: [https://www.forbes.ru/tehnologii/347717-
shkolnye-igry-kak-motivirovat-novoe-pokolenie-k-uchebe](https://www.forbes.ru/tehnologii/347717-shkolnye-igry-kak-motivirovat-novoe-pokolenie-k-uchebe) (accessed: 25.02.2019).
4. Kajua P. *Igry i liudi. Stat'i i esse po sotsiologii kul'tury* [Games and people. Articles and essays on the culture sociology]. Moscow: Ob"edinennoe gumanitarnoe izdatel'stvo, 2007. 304 p.
5. Makgonigal Dzh. *Real'nost' pod voprosom. Pochemu igry delaiut nas luchshe i kak oni mogut izmenit' mir* [Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world]. Moscow: Mann, Ivanov i Ferber, 2018. 384 p.
6. Novikov A. M. *Pedagogika: slovar' sistemy osnovnykh poniatii* [Pedagogy: Dictionary of basic concepts]. Moscow: IET, 2013. 268 p.
7. Romanova M. V. *Tsifrovoe pokolenie kak novyi sub"ekt obucheniia inostrannomu iazyku dlia spetsial'nykh tselei* [Digital natives as the new subject of ESP]. Available at: [https:// eli-
brary.ru/item.asp?id=35340942](https://elibrary.ru/item.asp?id=35340942) (accessed: 29.01.2019).
8. Smelkova Z. S. *Pedagogicheskoe obshchenie: Teoriia i praktika uchebnogo dialoga na uro-
kakh slovesnosti* [Pedagogical communication: Theory and practice of training dialogue in philology classes]. Moscow: Flinta: Nauka, 1999. 232 p.
9. Stillman D. *Pokolenie Z na rabote. Kak ego poniat' i naiti s nim obshchii iazyk* [Generation Z at work: How to understand it and find the common language]. Moscow: Mann, Ivanov i Ferber, 2018. 272 p.
10. *Filosofskii slovar'* [Philosophy Dictionary; ed by I. T. Frolov]. Moscow: Respublika, 2001. 719 p.
11. Jerikson Je. *Detstvo i obshchestvo* [The Childhood and society]. Available at: [https:// vk.com/
doc307471043_484096492 ?hash=4a7d03a700](https://vk.com/doc307471043_484096492?hash=4a7d03a700) (accessed: 10.03.2019).
12. Gee J. P. *Learning and games. The ecology of games: Connecting youth, games, and learning* (John D. and Catherine T. MacArthur Foundation series on digital media and learning). Cambridge, MA: The MIT Press, 2008, pp. 21–40.
13. Kapp K. *The Gamification of Learning and Instruction. Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: Pfeiffer, 2012. 336 p.
14. Klopfer E.; Osterweil S., Salen K. *Moving Learning Games Forward. The Education Arcade*. – URL: [http:// education.mit.edu/ wp-content/ uploads/ 2018/ 10/ Moving Learning Games
Forward_EdArcade.pdf](http://education.mit.edu/wp-content/uploads/2018/10/Moving-Learning-Games-Forward_EdArcade.pdf) (accessed: 29.01.2019).
15. Palfrey J., Gasser U. *Born Digital*. Available at: [https:// pages.uoregon.edu/ koopman/ cours-
es_readings/ph](https://pages.uoregon.edu/koopman/courses_readings/ph) (accessed: 29.01.2019).
16. Prensky M. *Digital Natives, Digital Immigrants. On the Horizon*, 2010, vol. 9, no. 5, pp. 1–6.

17. Shatz I. Using Gamification and Gaming in Order to Promote Risk Taking in the Language Learning Process. *Proceedings of the 13th Annual MEITAL National Conference*. Haifa, Israel, 2015, pp. 227–232.

Для цитирования: Пермякова К. В., Худайбердина М. У., Смирнова И. А. Приемы геймификации на занятиях по иностранному языку // Вестник Череповецкого государственного университета. – 2019. – № 4 (91). – С. 196–204. DOI: 10.23859/1994-0637-2019-4-91-19

For citation: Permiakova K. V., Khudaiberdina M. U., Smirnova I. A. Gamification methods in foreign language classes. *Bulletin of the Cherepovets State University*, 2019, no. 4 (91), pp. 196–204. DOI: 10.23859/1994-0637-2019-4-91-19