

## РАЗДЕЛ IV. МЕТОДИКА ПРЕПОДАВАНИЯ ФИЛОЛОГИЧЕСКИХ ДИСЦИПЛИН

**ББК 74.267, 74.580, 74.480**  
**УДК 371, 378.147**

*А. В. Дмитриева<sup>1</sup>*

*Магнитогорский государственный  
технический университет им. Г. И. Носова  
455000, Россия, г. Магнитогорск, пр. Ленина, д.38  
anastasiya200216@yandex.ru*

*С. В. Рудакова<sup>2</sup>*

*ORCID: 0000-0001-8378-061X  
Магнитогорский государственный  
технический университет им. Г. И. Носова  
455000, Россия, г. Магнитогорск, пр. Ленина, д.38  
rudakovamasu@mail.ru*

### ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК ИНСТРУМЕНТ ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ СТУДЕНТОВ В ПЕРСОНАЛИЗИРОВАННОМ ОБУЧЕНИИ

В статье рассматриваются вопросы геймификации и персонализированного обучения как возможной реакции на проблему низкой вовлеченности студентов в цифровую образовательную среду. Показано, что простое наращивание электронных ресурсов не устраняет пассивность студентов; устойчивый мотивационный эффект достигается при сочетании игровых механик с адаптацией контента под индивидуальные особенности обучающихся. Теоретическую рамку исследования составляют теория самоопределения (потребности в автономии, компетентности и связанности), теория потока (баланс вызова и навыков) и оперантное обусловливание (положительное

---

<sup>1</sup> Дмитриева Анастасия Витальевна, магистрант, Магнитогорский государственный технический университет им. Г. И. Носова, г. Магнитогорск, Россия.

<sup>2</sup> Рудакова Светлана Викторовна, доктор филологических наук, профессор кафедры языкознания и литературоведения, Магнитогорский государственный технический университет им. Г. И. Носова, г. Магнитогорск, Россия.

и вариативное подкрепление). Эмпирические данные демонстрируют, что комбинирование таких игровых элементов, как баллы, значки, лидербордов и адаптивной обратной связи, повышает как ситуативную вовлеченность, так и учебные достижения студентов, тогда как изолированная геймификация ограничивается только ростом внешней мотивации. Учет типологических профилей игроков (достигатели, исследователи, социализаторы, «киллеры») обосновывает отказ от унифицированных решений в пользу дифференциации игровых элементов. Обсуждаются риски подмена внутренней мотивации внешней, демотивация слабых при использовании лидербордов, «усталость от игры». Предлагаются такие меры, как рефлексивные практики, относительные показатели прогресса, периодическая ротация механик. Делается вывод о продуктивности интегративного подхода в использовании геймификации и индивидуализированного обучения: оптимальные результаты достигаются при балансе игровых инструментов с персонализацией траекторий, таргетированной обратной связью и психолого-педагогическим сопровождением, что обеспечивает устойчивую мотивацию и повышение качества учебной активности.

**Ключевые слова:** геймификация, персонализированное обучение, значки, баллы, лидерборды

**Введение.** Цифровизация затронула все сферы нашей жизни, в том числе и образование. Цифровая трансформация обусловила пересмотр устоявшихся дидактических подходов и поиск новых инструментов для повышения вовлеченности студентов в образовательный процесс. Однако, как отмечают многие исследователи [11; 16; 17], количественное наращивание объема электронных образовательных ресурсов не решает проблему пассивности обучающихся, значительная часть студентов воспринимает онлайн обучение как формальное, не всегда привлекательное, не способное удержать надолго их внимание. В подобных условиях особую значимость приобретают два взаимосвязанных направления – геймификация и персонализированное обучение.

Термин «геймификация» (gamification), вошедший в академический дискурс в начале 2010-х годов, трактуется как внедрение игровых элементов и механик в неигровые контексты с целью усиления мотивации и вовлеченности пользователей [1; 2; 7; 8; 1; 18]. В классическом определении акцент делается не на создании полноценных игр, а на интеграции отдельных игровых компонентов:

баллов (points) – количественного выражения достижений; значков (badges) – визуальных маркеров успеха; лидербордов (leaderboards) – рейтингов, таблиц лидеров, квестов, отражающих прогресс студентов и т. д., – в рамки существующих образовательных практик [21]. За прошедшее десятилетие сформировался обширный корпус эмпирических данных, демонстрирующих образовательный потенциал геймификации: от повышения ситуативной вовлеченности до закрепления устойчивых моделей учебной активности [1; 2; 5; 7; 8; 9; 10; 13; 15; 18; 21].

Одновременно с этим оформилось направление, связанное с персонализированным обучением (personalized learning), в широком смысле предполагающее адаптацию образовательного процесса под индивидуальные особенности, потребности и темп работы обучающихся. В ряде систематических обзоров персонализированного обучения подчеркивалось, что эффективная персонализация требует ответы на вопросы о субъекте (кто), адресате (для кого), механизмах (каким образом) и целях адаптации (с какой целью). Персонализированное обучение требует инструментов, способных поддерживать долгосрочную мотивацию студентов. Современная литература выделяет несколько уровней персонализации: варьирование сложности заданий, проектирование индивидуальных образовательных траекторий и предоставление таргетированной обратной связи [21; 23].

Достаточно долго геймификация и персонализация изучались как автономные исследовательские линии: первая – как универсальный механизм усиления мотивации, вторая – как учет индивидуальных различий. Однако, как отмечает К. Трениевска-Благоева с соавторами [23], такое разграничение не учитывает их взаимодополняемость: геймифицированные среды не только стимулируют интерес, но и генерируют непрерывные потоки поведенческих данных, могущих стать основой для персонализации [23; 19]. Кроме того, персонализация в обучении позволяет нивелировать ключевой недостаток «универсальных» геймификационных решений – эффект однонаправленности, когда предполагается одинаковая реакция всех обучающихся на одни и те же игровые механики.

Новейшие эмпирические исследования подтверждают синергетический эффект их интеграции. Так, в работе С. Дрисси и соавторов [18], выполненной на основе анализа выборки работ около 100 студентов, осваивавших программирование; наилучшие академические результаты продемонстрировала группа, использовавшая цифровую платформу с одновременным применением геймификационных инструментов и персонализированных

рекомендаций, тогда как изолированная геймификация повышала мотивацию студентов, но без существенного роста их учебных достижений, так как отсутствовала адаптации контента под интересы, потребности обучающихся.

Важным фактором эффективности выступает также учет типологических особенностей студентов при проектировании геймифицированных систем. Исследование, основой которого стал анализ работы более 500 обучающихся на бизнес-направлениях в Испании, показало, что эффективность геймификации определяется соответствием игровых механик психологическим профилям игроков – «достигателей» («карьеристов»), «исследователей», «социализаторов» и «киллеров», по Р. Бартлу [15]. Различные предпочтения обуславливают неодинаковую чувствительность к игровым элементам: так, для «достигателей» критичны метрики прогресса и баллы, для них важно накопление игровых ресурсов, всевозможных игровых благ; для «киллеров» главной мотивацией в игре является победа, превосходство над другими игроками, они ценят власть, доминирование; для «исследователей» значима возможность свободной навигации по содержанию, им интересно изучать игровой мир, они ценят вызовы для ума; для «социализаторов» важны общение с другими игроками, механики взаимодействия и кооперации [15]. Эти результаты наглядно демонстрируют ограниченность стандартизированных, едины для всех подходов и необходимость дифференциации геймификационных решений.

Теоретической основой для возможной интеграции рассматриваемых подходов может стать комплекс мотивационных теорий. В первую очередь, можно назвать теорию самоопределения Э. Деси и Р. Райана, изложенная в книге «Внутренняя мотивация и самоопределение в поведении человека», в которой выделены три базовых психологических потребности – это автономия, компетентность, связанность с другими, именно их удовлетворение поддерживает внутреннюю мотивацию человека [17; 6]. Геймификация, учитывающая эти потребности, способна обеспечить условия для их удовлетворения; она может предоставить право выбрать задание студенту, что поддерживает его автономию; адаптивная сложность игровых заданий формирует компетентность студентов; социальные игровые элементы в игре дают ощущение связанности с другими людьми. Данная теоретическая концепция содержит принципиально важные два ключевых типа мотивации: внешнюю, проявляющуюся через систему баллов и наград,

и внутреннюю, связанную с получением удовольствия от самого процесса обучения и ощущением компетентности.

Дополнительные объяснительные возможности предоставляет теория потока (или потокового сознания) М. Чиксентмихайи [14; 16], согласно которой оптимальный опыт формируется при достижении баланса вызова и навыков, с состоянием потока связано состояние предельной вовлеченности и сконцентрированности человека на процессе, когда он полностью погружается в деятельность, получая от нее удовольствие, понимая, что он делает, осознавая, каким может быть результат его работы.

Интересна в этом ряду и теория ожидаемой ценности, разработанная В. Вруммом в 1964 г., объясняющая, как субъективная оценка успеха и значимость поставленных целей влияют на мотивацию [3].

**Основная часть.** Современная геймификация образовательного процесса сочетает оба типа мотивации (внешнюю и внутреннюю) и три базовые психологические потребности. Во-первых, это потребность в автономии, которая реализуется через предоставление студентам возможности выбора, например, заданий различного уровня сложности. Во-вторых, потребность в компетентности, удовлетворяемая за счет ощущения прогресса, которое подкрепляется визуализацией достижений через систему баллов и значков. В-третьих, потребность в связанности, которая находит свое выражение в организации межличностного взаимодействия посредством таких механизмов, как лидерборды и командные квесты [17; 6].

*Пример:* система значков за разные типы активностей (не только академические, но и творческие) поддерживает автономию, так как студент сам выбирает, в какой области развиваться.

Данные положения особенно важны в персонализированном обучении, где студенты работают в индивидуальном темпе. В этой связи теория оператного обусловливания, разработанная Б. Ф. Скиннером и представленная в книге «Поведение организмов: экспериментальный анализ» [22], предполагает два важнейших механизма воздействия: во-первых, положительное подкрепление в форме баллов и значков способствует закреплению желаемых моделей учебного поведения; во-вторых, вариативное подкрепление, предполагающее непредсказуемое вознаграждение (аналогичное игровым механизмам «редких достижений»), существенно повышает уровень вовлеченности обучающихся [22].

*Пример:* начисление случайных бонусных баллов за активность на уроке увеличивает частоту участия.

Дополнительную теоретическую основу для понимания механизмов геймификации дает концепция потока, представленная М. Чиксентмихайи в работе «Поток и основы позитивной психологии». Согласно данной теории, состояние полной включенности в деятельность характеризуется глубокой концентрацией и абсолютной поглощенностью процессом. Геймификация способствует достижению этого состояния через точное соответствие учебных задач уровню компетенций обучающегося, что реализуется через персонализированные уровни сложности, и наличие четких целей и системы оперативной обратной связи, включая визуализацию прогресса и уведомления [14; 16].

*Пример:* адаптивные учебные платформы (например, «Duolingo») автоматически подбирают задания под уровень студента, предотвращая скуку или стресс.

**Таблица 1.**

**Приемы геймификации, повышающие вовлеченность**

<b>Прием</b>	<b>Как работают</b>	<b>Пример</b>
Прогресс-бар	Визуализирует продвижение к цели, снижая тревожность	Отображение «Процента выполнения курса»
Сюжетные квесты	Связывают задания с историей, добавляя смысл	Курс по истории в формате «детективного расследования»
Социальное сравнение	Лидерборды и командные задания стимулируют через здоровую конкуренцию	Групповой рейтинг
Интерактивные роли	Студенты выбирают «аватар» или роль (например, «Исследователь»), что усиливает идентификацию с процессом	Ролевая система в курсах

Преимущества геймификации в персонализированном обучении:

1. повышение внутренней мотивации – значки и уровни подчеркивают личный прогресс, а не сравнение с другими.

2. гибкость – можно комбинировать элементы под потребности разных студентов (например, интровертам – индивидуальные квесты, экстравертам – групповые).

3. снижение тревожности – возможность передачи заданий за баллы уменьшает страх неудачи.

Применение геймификации в образовательном процессе сопряжено с рядом существенных рисков и ограничений, требующих внимательного рассмотрения. Наиболее значимым представляется риск подмены внутренней мотивации внешней, когда студенты концентрируются исключительно на накоплении баллов в ущерб усвоению знаний. Для минимизации данного эффекта рекомендуется сочетать систему баллов с элементами рефлексивной деятельности, такими как написание аналитических эссе на тему «Чему я научился», что способствует осознанию реальных образовательных достижений.

Другим серьезным ограничением является потенциальная демотивация слабоуспевающих студентов, которая может возникать при использовании традиционных лидербордов, создающих ощущение несправедливости у тех, кто занимает нижние позиции рейтинга. В качестве решения предлагается внедрение персонализированных систем оценивания, где прогресс измеряется относительно предыдущих индивидуальных результатов (например, система «+10% к прошлому результату»), что смещает акцент с межличностного сравнения на личностный рост.

Наконец, существует проблема усталости от геймификации, когда избыточное количество игровых элементов трансформирует учебный процесс в механическую «погоню за достижениями». Для предотвращения этого эффекта целесообразно периодически обновлять игровые механики, например, осуществлять плавный переход от системы баллов к сторителлингу, что позволяет поддерживать интерес студентов на протяжении всего образовательного процесса. Данные меры позволяют сохранить баланс между игровыми элементами и собственно образовательными целями, обеспечивая устойчивый мотивационный эффект геймификации.

Геймификация влияет на мотивацию через: психологические потребности (автономия, компетентность, связанность), позитивное подкрепление и состояние потока.

Для персонализированного обучения критически важно балансировать между соревновательностью и индивидуальным прогрессом, избегать чрезмерной алгоритмизации, сохраняя творческий компонент.

Анализ элементов геймификации в контексте персонализированного обучения выявляет значительный потенциал системы баллов (points) как инструмента фиксации учебного прогресса. Данный механизм выполняет две ключевые функции: во-

первых, обеспечивает количественную оценку выполнения учебных заданий, а во-вторых, благодаря своей гибкости, позволяет адаптировать критерии оценивания к различным уровням сложности в условиях индивидуализированного образовательного процесса.

Примером может стать начисление баллов не только за правильные ответы, но за креативность и активность. Система «апгрейда уровней», где баллы открывают доступ к новым заданиям [5].

Значки (badges) как элемент геймификации выполняют важную функцию визуализации образовательных достижений. Они служат формальным подтверждением mastery – овладения конкретными навыками и компетенциями. Современные системы цифровых значков вышли за рамки фиксации исключительно академических успехов, включив в себя оценку soft skills, таких как способность к командной работе (например, значок «Командный игрок») [9; 13]. Практическим примером эффективного использования данной технологии выступает платформа Classcraft, где система значков успешно применяется для стимулирования социального взаимодействия между обучающимися.

Что касается лидербордов (leaderboards), их применение в образовательном процессе требует особого внимания ввиду существующих рисков. Основные проблемы включают потенциальную демотивацию слабоуспевающих студентов и развитие гипертрофированной конкурентной среды, что может негативно сказаться на учебной атмосфере. В качестве решений предлагаются следующие адаптивные подходы: группировка студентов по уровням подготовки, что обеспечивает более справедливые условия сравнения, а также, использование персональных лидербордов, где прогресс обучающегося соотносится исключительно с его предыдущими результатами [13]. Такие модификации позволяют сохранить мотивационную функцию данного инструмента, минимизируя при этом его негативные психологические последствия.

**Вывод.** В заключении следует отметить, что применение геймификационных технологий, в частности, использование таких ключевых элементов как балльные системы (points), цифровые значки (badges) и адаптированные лидерборды (leaderboards), демонстрирует значительный потенциал в повышении учебной мотивации в условиях персонализированного обучения. Однако ее эффективность зависит от учета индивидуальных особенностей студентов и предотвращения негативных эффектов (например, избыточной конкуренции). Таким образом, оптимальная реализация геймификации в образовательном процессе требует сбалансированного сочетания игровых механик

с глубокой персонализацией учебных траекторий и продуманной системой психолого-педагогического сопровождения.

#### **Список источников**

1. Акчелов Е. О., Галанина Е. В. Новый подход к геймификации в образовании // Векторы благополучия: экономика и социум. 2019. С. 117–132
2. Василиженко М., Коротков Е. А., Мухаркина В. С. Геймификация как современный метод обучения иностранным языкам // Современная высшая школа: инновационный аспект. 2020. Т. 12. № 2 (48). С. 43–50.
3. Врум В. Труд и мотивация. Москва: Экономика, 1964. 331 с.
4. Гао Чан. Исследование методов персонализированного обучения в профессиональном образовании на основе искусственного интеллекта // Педагогический журнал. 2025. Т. 15. № 8А. С. 86-95.
5. Геймификация образовательного процесса. Методическое пособие / под ред. М. В. Эйхорн. Томск, 2015. 39 с.
6. Гордеева Т. О. Теория самодетерминации: настоящее и будущее. Часть 1: Проблемы развития теории // Психологические исследования: электрон. науч. журн. 2010. N 4(12). URL: <http://psystudy.ru> (дата обращения: 12.12.2025). 0421000116\0041.
7. Дорофеев А. В., Корчагина Т. Г. Геймификация как средство повышения мотивации студентов среднего профессионального образования // Антропологическая дидактика и воспитание. – 2024. № 1. Т. 7. С. 87–96
8. Иванова С.В. Геймификация как новый значимый элемент современного образовательного пространства // Вестник Московского Университета. Серия 20. Педагогическое образование. 2022. № 3. С. 24–37
9. Козлова М. Н. Использование приемов геймификации при обучении грамматике в рамках языковой подготовки студентов высших учебных заведений // Мир науки. Педагогика и психология. 2025. Т. 13. № 2. URL: <https://mir-nauki.com/PDF/18PDMN225.pdf> (дата обращения: 15.12.2025).
10. Одинокая М. А., Аносова Н. Э. Геймификация как прикладной инструмент развития креативного мышления в лингвистической подготовке студентов-магистрантов // Научно-методический электронный журнал «Концепт». 2025. № 6 (июнь). С. 273–294.

11. Рудакова С. В., Кривопапенко С. А. Применение искусственного интеллекта в системе образовании (использование нейросетей в работе учителя) // *Libri Magistri*. 2025. № 4(34). С. 121-133. EDN NSZQFE.
12. Спиридонов Е. Р. Роль индивидуализации обучения старших школьников в формировании конкурентоспособности выпускника школы // *Студент и наука (гуманитарный цикл) – 2023: материалы международной студенческой научно-практической конференции, Магнитогорск, 28–31 марта 2023 года*. Магнитогорск: Магнитогорский государственный технический университет им. Г. И. Носова, 2023. С. 1054-1058.
13. Цирулева Л. Д., Щербакова Н. Е. Геймификация в обучении: сущность, содержание, пути реализации технологий // *Вестник Пензенского государственного университета*. 2023. №3. С. 13-17.
14. Чикесентмихайи М. Поток: Психология оптимального переживания. Нью-Йорк: Харпер и Роу, 1990. 339 с.
15. Bartle R. Virtual worlds: Why people play. URL: [https://www.researchgate.net/publication/308073596\\_Virtual\\_worlds\\_Why\\_people\\_play](https://www.researchgate.net/publication/308073596_Virtual_worlds_Why_people_play) (дата обращения: 05.11.2025).
16. Csikszentmihalyi M. Flow and the Foundations of Positive Psychology. The Collected Works of Mihaly Csikszentmihalyi. New York; London: Springer, 2014. 313 p.
17. Deci E.L., Ryan R. M. Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior. New York: University of Rochester Rochester, SPRINGER SCIENCE+BUSINESS MEDIA; LLC, 1985. 375 p.
18. Drissi, S., Chefrou, A., Boussaha, K., & Zarzour, H. Exploring the Effects of Personalized Recommendations on Student's Motivation and Learning Achievement in Gamified Mobile Learning Framework // *Education and Information Technologies*. 2024. № 29(12). Pp. 15463–15500.
19. Fitriati I., M. Ghazali M., Purnamasari R., M. Ikhwannul M. Implementing Personalized Gamification in E-Learning to Increase Student Engagement // *Proceeding of International Conference on Islamic Education and Science Development*. 2025. №3. Vol. 1. Pp. 391-400.
20. González-López O. R., Buenadicha-Mateos M., Tato-Jiménez J. L., Sánchez-Hernández M. I. Adaptive Gamification in Higher Education: Tailoring Game Elements to Player Profiles and Gender Differences. *SAGE Open*. 2025. № 15 (3). <https://silice.csic.es/publication/c77f7e21-0f1c-4419-b875-ad97835cf1a8> (дата обращения: 11.11.2025).

21. Orozco M. T. V., Crosetti B. De B. Enhancing English Language Teaching and User Experience in Virtual Environments: a Systematic Review on Gamification and Personalised Learning // *Journal of Language and Education*. 2025. Vol 11. № 2. Pp. 157-174.

22. Skinner B. F. *The behavior of organisms; an experimental analysis*. New York, London: D. Appleton-Century Company, Incorporated, 1938. 480 p.

23. Trenevskaja Blagoeva, K., Kiselicki, M., & Josimovska Nikolov, A. Integrating Learning Analytics for Personalized Education: A Conceptual Framework // *KNOWLEDGE. International Journal*. 2025. № 72(1). Pp. 23–28.

#### REFERENCES

1. Akchelov E.O., Galanina E.V. A New Approach to Gamification in Education // *Vectors of Well-Being: Economy and Society*. 2019. Pp. 117–132. (In Russ.)

2. Vasilizhenko M., Korotkov E.A., Mukharkina V.S. Gamification as a Modern Method of Teaching Foreign Languages // *Modern Higher School: Innovative Aspect*. 2020. Vol. 12. No. 2 (48). Pp. 43–50. (In Russ.)

3. Vroom V. *Labor and Motivation*. Moscow: *Economica*, 1964. 331 p. (In Russ.)

4. Gao Chang. A Study of Personalized Learning Methods in Professional Education Based on Artificial Intelligence // *Pedagogical Journal*. 2025. Vol. 15. No. 8A. Pp. 86–95. (In Russ.)

5. *Gamification of the Educational Process. Methodological manual* / edited by M. V. Eikhorn. Tomsk, 2015. 39 p. (In Russ.)

6. Gordeeva T. O. Self-determination theory: present and future. Part 1: Problems of theory development // *Psychological research: electronic scientific journal*. 2010. N 4(12). URL: <http://psystudy.ru> (date of access: 12.12.2025). 0421000116\0041. (In Russ.)

7. Dorofeev A. V., Korchagina T. G. Gamification as a means of increasing motivation of students of secondary vocational education // *Anthropological didactics and education*. - 2024. No. 1. Vol. 7. Pp. 87–96. (In Russ.)

8. Ivanova S. V. Gamification as a new significant element of the modern educational space // *Bulletin of Moscow University. Series 20. Pedagogical Education*. 2022. No. 3. Pp. 24–37. (In Russ.)

9. Kozlova, M. N. “Using Gamification Techniques in Teaching Grammar as Part of the Language Training of Students at Higher Education Institutions” // *The World of Science. Pedagogy and Psychology*. 2025. Vol. 13. No. 2. Available at: <https://mir-nauki.com/PDF/18PDMN225.pdf> (accessed 15.12.2025). (In Russ.)

10. Odinskaya, M. A., Anosova, N. E. “Gamification as an Applied Tool for Developing Creative Thinking in the Linguistic Training of Master's Students” // Scientific and Methodological Electronic Journal “Concept”. 2025. No. 6 (June). Pp. 273–294. (In Russ.)

11. Rudakova S. V., Krivopalenko S. A. Application of Artificial Intelligence in the Education System (Use of Neural Networks in Teacher Work) // Libri Magistri. 2025. No. 4 (34). Pp. 121-133. EDN NSZQFE. (In Russ.)

12. Spiridonov E. R. The Role of Individualization of High School Students' Education in Shaping the Competitiveness of School Graduates // Student and Science (Humanities Cycle) - 2023: Proceedings of the International Student Scientific and Practical Conference, Magnitogorsk, March 28-31, 2023. Magnitogorsk: Magnitogorsk State Technical University named after G. I. Nosov, 2023. Pp. 1054-1058. (In Russ.)

13. Tsiruleva L. D., Shcherbakova N. E. Gamification in learning: essence, content, ways of implementing the technology // Bulletin of Penza State University. 2023. No. 3. Pp. 13-17. (In Russ.)

14. Csikszentmihalyi M. Flow: The Psychology of Optimal Experience. New York: Harper & Row, 1990. 339 p. (In Russ.)

15. Bartle R. Virtual worlds: Why people play. URL: [https://www.researchgate.net/publication/308073596\\_Virtual\\_worlds\\_Why\\_people\\_play](https://www.researchgate.net/publication/308073596_Virtual_worlds_Why_people_play) (дата обращения: 05.11.2025). (In Eng.)

16. Csikszentmihalyi M. Flow and the Foundations of Positive Psychology. The Collected Works of Mihaly Csikszentmihalyi. New York; London: Springer, 2014. 313 p. (In Eng.)

17. Deci E.L., Ryan R. M. Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior. New York: University of Rochester Rochester, SPRINGER SCIENCE+BUSINESS MEDIA; LLC, 1985. 375 p.

18. Drissi, S., Chefrou, A., Boussaha, K., & Zarzour, H. Exploring the Effects of Personalized Recommendations on Student's Motivation and Learning Achievement in Gamified Mobile Learning Framework // Education and Information Technologies. 2024. № 29(12). Pp. 15463–15500. (In Eng.)

19. Fitriati I., M. Ghazali M., Purnamasari R., M. Ikhwannul M. Implementing Personalized Gamification in E-Learning to Increase Student Engagement // Proceeding of International Conference on Islamic Education and Science Development. 2025. №3. Vol. 1. Pp. 391-400. (In Eng.)

20. González-López O. R., Buenadicha-Mateos M., Tato-Jiménez J. L., Sánchez-Hernández M. I. Adaptive Gamification in Higher Education: Tailoring Game Elements to Player Profiles and Gender Differences. *SAGE Open*. 2025. № 15 (3).

*A. В. Дмитриева, С. В. Рудакова*

<https://silice.csic.es/publication/c77f7e21-0f1c-4419-b875-ad97835cfla8>  
(дата обращения: 11.11.2025). (In Eng.)

21. Orozco M. T. V., Crosetti B. De B. Enhancing English Language Teaching and User Experience in Virtual Environments: a Systematic Review on Gamification and Personalised Learning // Journal of Language and Education. 2025. Vol 11. № 2. Pp. 157-174. (In Eng.)

22. Skinner B. F. The behavior of organisms; an experimental analysis. New York, London: D. Appleton-Century Company, Incorporated, 1938. 480 p. (In Eng.)

23. Trenevska Blagoeva, K., Kiselicki, M., & Josimovska Nikolov, A. Integrating Learning Analytics for Personalized Education: A Conceptual Framework // KNOWLEDGE. International Journal. 2025. № 72(1). Pp. 23–28. (In Eng.)

## **GAMIFICATION AS A TOOL FOR ENHANCING STUDENT MOTIVATION IN PERSONALIZED LEARNING**

Anastasia V. Dmitrieva

Nosov Magnitogorsk State Technical University

(Magnitogorsk, Russia)

Svetlana V. Rudakova

Doctor of Sciences (Philology), Professor of Department of Linguistics  
and Literature, Nosov Magnitogorsk State Technical University

(Magnitogorsk, Russia)

### **Abstract**

The article examines gamification and personalized learning as potential responses to the problem of low student engagement in the digital educational environment. It shows that merely expanding digital resources does not eliminate student passivity; a sustainable motivational effect is achieved when game mechanics are combined with adapting content to learners' individual characteristics. The theoretical framework draws on self-determination theory (needs for autonomy, competence, and relatedness), flow theory (balance between challenge and skills), and operant conditioning (positive and variable reinforcement). Empirical data demonstrate that combining such game elements as points, badges, and leaderboards with adaptive feedback increases both situational engagement and learning outcomes, whereas isolated gamification is limited to boosting only extrinsic motivation. Taking into account player typologies (achievers, explorers, socializers, “killers”) supports rejecting uniform solutions in favor of differentiating game elements. The discussion addresses risks such as the substitution of intrinsic motivation by extrinsic incentives, the demotivation of weaker students through the use

of leaderboards, and “game fatigue.” Proposed measures include reflective practices, relative progress indicators, and the periodic rotation of mechanics. The study concludes that an integrative approach to the use of gamification and individualized instruction is productive: optimal results are achieved by balancing game-based tools with the personalization of learning pathways, targeted feedback, and psycho-pedagogical support, which together ensure sustained motivation and improve the quality of learning activity.

**Keywords:** gamification, personalized learning, badges, points, leaderboards

**Для цитирования:** Рудакова С. В., Дмитриева А. В. Геймификация как инструмент повышения мотивации студентов в персонализированном обучении // Libri Magistri. 2026. № 1 (35). С. 64-77.

*Поступила в редакцию 22.12.2025*