**ГЕЙМИФИКАЦИЯ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА**

Целью обучения иностранному языку в современной школе является развитие личности школьника через умения и навыки в различных видах речевой деятельности. Учителя иностранного языка достигают данную цель формируя коммуникативную компетенцию. Немаловажную роль при обучении играет то, насколько обучающиеся мотивированы к совершению действий. Что же необходимо для мотивации учеников? [Мотивация](https://infourok.ru/go.html?href=https%3A%2F%2Finfourok.ru%2Fgo.html%3Fhref%3Dhttp%253A%252F%252Fdic.academic.ru%252Fdic.nsf%252Fenc_philosophy%252F2755%252F%2525D0%25259C%2525D0%25259E%2525D0%2525A2%2525D0%252598%2525D0%252592%2525D0%252590%2525D0%2525A6%2525D0%252598%2525D0%2525AF) не появляется сама по себе. Учитель постоянно ищет новые пути и способы «разбудить» скрытый потенциал учащихся и нацелить их на достижение новых уровней в обучении.

Применительно к обучению английскому языку сформировать устойчивый интерес и, соответственно, мотивировать на достижение результатов, позволяют *игровые образовательные технологии* в отечественной педагогике – *эдьютейнмент,*в зарубежной педагогике – *геймификация*.

Термин геймификация происходит от слова «gamification», «game».

Рассмотрим преимущества данной технологии:

* геймификация позволяет сделать процесс изучения иностранного языка ярким, интересным, красочным;
* в процессе игры материал запоминается легче, без лишних волевых усилий;
* во время игры появляются дополнительные положительные эмоции, которые не только улучшают процесс запоминания, но и повышают мотивацию.

Таким образом урок, построенный с использование геймификации позволяет удерживать внимание учащихся, не оставляет ни одного равнодушным в классе, «заражает» позитивом и эмоционально настраивает на полезный лад.

Основной принцип геймификации постоянная обратная связь с обучающимся. Учитель всегда имеет возможность скорректировать процесс обучения, удерживая внимание класса.

Элементы геймификации легко применимы как для групповой, так и для индивидуальной деятельности подходят для всех возрастов.

Технология геймификации – это перенос механизмов компьютерной игры в образовательную реальность, что позволяет эффективно решать учебные задачи, повысить мотивацию учеников к предмету, а также осуществлять позитивный стиль управления классом в целом. Компьютерные игры прочно вошли в каждодневную жизнь учеников, в игровой реальности человек ощущает себя комфортно и успешно. Задача учителя использовать положительные стороны игр во благо изучения предмета. Рассмотрим механизмы технологии геймификации:

— Применение ников (новых имен учащихся в игре);

— Использование аватаров (фотографий или образов);

— Наличие уровней игры (переход от уровня к уровню может стимулировать слабых учеников двигаться вперед и повысить свои знания по английскому языку);

— Наличие системы поощрений и штрафов (подобная система позволяет позитивно управлять не только учебным процессом, но и поведением учеников на уроке);

— Наличие виртуальных бонусов, альтернативной игровой валюты;

— Возможность выбора учащимися материала, уровня сложности и т.п.;

— Возможность получить обратную связь, осуществить рефлексию деятельности на уроке;

— Возможность управлять временными рамками игры (игра в рамках одного урока, темы, раздела, четверти, года);

— Возможность принимать участие в игре как индивидуально, так и в команде (что позволяет развивать навыки работы в команде, ответственность);

— Наличие знаков отличия в игре (бейджики, значки, медали, рамочки на аватаре и т.д.).

— Возможность разрабатывать правила игры с учащимися, учитывая при этом их интересы и потребности.

Ученики также имеют возможность «играть в английский язык», изучая его в игровой форме. Более того, есть возможность менять свои роли, например, если ученик сильный, то он может стать лекарем, который может помочь слабому ученику. Очень интересно продумана система поощрений и штрафов. Использование данных ресурсов поможет заинтересовать даже самого немотивированного ученика, поможет раскрыться по иному каждому ученику, повысить мотивации к изучению английского языка.

Игры можно разделить на несколько категорий: — фонетические игры (игры для развития произносительных навыков: фонем и интонации в предложении) — грамматические игры (игры направлены на практическое применение речевых образцов знаний по грамматике) — лексические игры (игры необходимые для тренировки лексики, знакомства с сочетаемостью слов, активизации речемыслительной деятельности учащихся) — творческие игры (игры, способствующие развитию речевых навыков и воображению) — орфографические игры (игры нужные для стимулирования навыков письма, тренировки памяти и изучения закономерностей правописания иностранных слов) Каждую из этих игровых технологий можно применять для изучения определенной темы, в качестве части урока (вступления, объяснения нового материала, закрепления темы), целого урока или внеклассного мероприятия.

При подготовке игрового урока важно учитывать возрастные особенности учащихся. Условно детей можно разделить по классам на: 2–4 классы, 5–6 классы, 7–8 классы и 9–11 классы. Младшие школьники с удовольствием тренируют звуки скороговорками, создают небольшие диалоги и монологи для тренировки новой лексики, играют в игры на внимательность (исчезновение карточки с картинкой или словом на доске), поиск различных предметов (ведущий-учитель или ученик прячет карточки со словами или картинками в классе), раскрашивают картинки с цифрами для тренировки цветов, ищут сходства и различия в изображениях, выполняют действия в «Simon says» (для тренировки глаголов движения), изображают различные существительные в «Море волнуется раз» или в «Крокодиле» и т. д. Для запоминания букв подходят игры: «Найди пару» (дети соединяют разноцветные заглавные и строчные буквы на доске, если они на магнитах или на столе), «Роллы» (ученики палочками собирают парные буквы-роллы и кладут их на тарелку на время), «Волшебное имя» (учащиеся складывают свое имя из букв или прыгают по очереди на буквы со своим именем на коврике), «Лото» (учитель произносит и показывает заглавную букву, а школьники ищут ее строчную пару у себя на поле), «Бродилка» (нужно пройти поле с буквами, правильно называя их; для перемещения используются камешки и кубик) и т. д. Для развития скорости чтения подходят игры «Помоги медведю» (медвежонок перелазит с ветки на ветку, если ребенок правильно и быстро читает слово), «Яичница» (дети со стола на сковороду с помощью шумовки собирают яичницы со словами на время и после читают их), «Домино» (на одной стороне карточки буква, на другой стороне — слово; нужно собрать правильно последовательность карточек и прочитать ее), «Волшебный ключик» (дети ищут слова по классу и читают их в закрытом слоге, а потом с помощью волшебного ключика «E» произносят эти слова в открытом слоге) и т. д. В 5–6 классах лучше всего использовать игры-соревнования. Например, «Марио» (вопросы на отработку любой грамматической темы в презентации, и дети из разных команд по очереди отвечают на них и помогают герою победить врагов), «Кто хочет стать миллионером?» (тренировка правил и повторение изученной лексики при ответах на вопросы), «Детектив» (поиск предмета в классе по описанию на карточке), «Домино» (составление предложений из набора слов), «Казино» (дети ищут ошибки в предложениях и делают ставки), «Башня» (выполнение действий на карточках и из полученных кирпичиков за правильные ответы, ученики строят башню), «Снеговики» (составление снеговика из трех форм прилагательных, глаголов) и т. д. В 7–8 классах дети любят играть в «Кто больше?» (нужно написать слово на предложенную тему на букву, которую вытащил из мешка), «Правда-ложь» (дети пишут одно правдивое и два ложных утверждений о себе, а остальные должны угадать, где правда, а где ложь), «Виселица» (нужно загадать слово и нарисовать квадратики для него, остальные учащиеся угадывают буквы из этого слова, если не получается, то нужно нарисовать элемент виселицы), «Что случилось?» (дети пишут название события на листочке и потом их расклеивают на спину, каждый учащийся, задавая вопросы и внимательно слушая ответы, должен угадать, что с ним произошло), «Снежный ком» (повторение друг за другом ряда слов или фраз, добавляя одно свое), «Угадай кто?» (по описанию внешности нужно догадаться как зовут загаданного ученика), «Переводчик» (нужно рассказать о себе и кинуть мяч другому ученику, а он в свою очередь переводит рассказ первого ребенка на русский язык и потом говорит о себе) и т. д. В 9–11 классах для учеников подходят такие игры: «Крестики-нолики» (дети из списка выбирают 9 идиом или фразовых глаголов и записывают их на игровом поле, потом учитель выбирает в произвольном порядке карточку и описывает ее, дети услышав подходящее описание, перечеркивают поле, побеждает тот, кто зачеркнул три квадратика подряд), «Команды» (один ученик говорит предложение в активном залоге, а его напарник переделывает предложение в пассивный залог и изображает действие), «Напарники» (один ребенок описывает картинку, а второй должен правильно ее нарисовать по описанию), «Морской бой» (на полях вместо цифр и букв подлежащее и глагол в инфинитиве, из них нужно составить предложение в необходимом времени), «Фанты» (нужно распределить роли между участниками команды и правильно обыграть ситуацию на фантах), «Последняя буква» (ученики говорят по очереди слова, оканчивающиеся на последнюю букву предыдущего слова) и т. д.  
  
**Что становится итогом такого обучения?**

• Ученики быстро включаются в задания  
• Не отвлекаются по ходу урока  
• Учащиеся собраны и мобилизуются  
• Помнят все слова  
• Делают все домашние задания  
• Берут дополнительные задания  
• Понимают, что учить английский язык — это увлекательно.

Включение большего количества технологий в учебную программу невероятно полезно и часто дешевле, чем мы думаем, но геймификацию можно ввести даже без бюджета.

Оценки — это самая легкая вещь для геймификации, вводя баллы, бонусы, достижения и значки для поощрения учащихся и оценки их уровня понимания предмета.

Квесты, охота за сокровищами и другие интерактивные занятия могут помочь сделать домашнее задание геймингом, мотивируя учащихся на то, чтобы они продолжали заниматься после уроков. Поощрение командной работы или даже разжигание соревнований, организация турниров может дать те же результаты, а также обучение студентов ценным навыкам, которые им понадобятся на рабочем месте. Используя собственные ресурсы учеников, такие как их телефоны и домашние компьютеры, они могут превратить свою домашнюю работу в видеоролики на YouTube, веб-сайты или блоги. Поощрение детей делиться своей работой в Интернете заставит их почувствовать себя более мотивированными и заинтересованными, чем если бы они писали задание для чтения только учителю.

Геймификация может полностью изменить то, как ученики смотрят на школу, и действительно помочь им увлечься тем, что они изучают. Это больше, чем просто тенденция.