## ГЕЙМИФИКАЦИЯ НА УРОКАХ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА

*Петренко Диана Витальевна,*

*учитель английского языка*

*ГБОУ СОШ№2 «ОЦ»*

*с Кинель-Черкассы*

*e-mail:* [*diana.petrenko.92@mail.ru*](mailto:diana.petrenko.92@mail.ru)

**Аннотация.** В данной статье рассматриваются приём геймификация, как процесс игрового мышления для решения задач. Игра позволяет мотивировать учащихся, достичь метапредметных результатов, таких как умение взаимодействовать с окружающими при выполнении интересных заданий, воспитывает толерантность, учит выбирать речевые средства для успешного решения коммуникативной задачи. В статье предлагаются интересные приёмы для достижения успешного преподавания.

**Ключевые слова:** рожденные в цифре, цифровой эквивалент, геймификация, игра, тьютор.

В последнее время очень повысился интерес к изучению иностранных языков по ряду причин. Во-первых внедрение языка в разные сферы жизнедеятельности, такие как учебная или трудовая; во-вторых теперь это не только средство общения, а и средство достижения социальных целей.

Поколение, рожденное в цифре, очень хорошо принимает и усваивает информацию в цифровом эквиваленте. Наша задача, как педагогов, идти в ногу со временем и «разбудить» скрытый потенциал учащихся, нацелить их на достижение новых уровней в обучении. Нельзя забывать и про мотивацию. А что может быть лучше фразы учителя: «Закрывайте учебник, берите нетбук и давайте играть».

В мире языковой геймификации новые слова и правила грамматики встречаются с играми, квестами и трофеями. Геймифика́ция (от англ. слова gamification) – это процесс использования игрового мышления и динамики игр для вовлечения аудитории и решения задач. Геймификация отличается от других образовательных технологий, основанных на принципах игры тем, что мы можем использовать подходы, характерны для компьютерных игр с образовательной целью.

Преимущество этой технологии заключается в том, что процесс изучения иностранных языков становиться красочным, интересным увлекательным и динамичным. Яркие картинки, познавательные видео, разнообразие заданий позволяет держать внимание обучающегося на протяжении долгого времени. Эта технология вызывает яркие эмоции, способствующие улучшению процесса запоминания и мотивирует детей на изучения предмета. Можно сказать, что использование игры на уроке делает ребенка вовлеченным в процесс образования, вызывает интерес, расширяет кругозор, дает позитивный настрой и заинтересованность в предмете.

Основной принцип геймификации - это постоянная обратная связь с обучающимся. Эта образовательная технология подходит как для индивидуального обучения, так и для работ в парах и группах. Учитель выступает уже в роли тьютора, который направляет и корректирует процесс обучения согласно теме урока, подбирает задания, следит за качеством выполнения. Еще одним бонусом является оценка или самооценка учащегося, ведь в любом приложении уже есть своя поощрительная система в виде очков, медалей, доски лидеров, и другие. Ребенок, получивший бонусы может сравнить свою работу и работу одноклассников, проанализировать данные и самостоятельно провести оценку за свою работу, так же можно получить не только индивидуальную оценку, а и оценить работу пары или группы. Процесс в виде поощрительных бонусов очень мотивирует учащихся пройти как можно больше заданий, стать абсолютным победителем на доске лидеров или выиграть как можно больше очков, а также хорошо мотивирует и создает соревновательный момент между группами, которые на скорость выполняют одинаковые задания.

В школах изучение английского языка начинается с начальной школы, а кто как не малыши любят играть. Изучить слова, научиться писать буквы, счет, посмотреть мультфильм или спеть песню, при этом все обучение сопровождается яркими элементами, нестандартными заданиями, веселыми героями сказок или мультфильмов. В помощь педагогу можно привести пример из несколько приложений, которые помогают учащимся окунуться в сказочный цифровой мир, попробовать себя в разных ролях, побывать на всех континентах, поговорить с носителями языка и при этом узнать много различных фактов не только по своему предмету. Потому что с помощью данной технологии мы можем так же достичь метапредметных результатов и воспитать толерантность. Допустим, ученик отправляется на остров Великобритании, по дороге изучая встретившихся ему животных, или заводит питомца, за которым нужно ухаживать выполняя задания и добывая таким образом ему еду. Возможности мировой паутины безграничны, и мы можем проводить соревнования с помощью игр не только в классах, но и школах, городах и даже странах.

Геймификация поможет не только с мотивацией, но и в формировании лексических и грамматических навыков, обучит фонетике, даст возможность услышать речи носителей языка, подготовится к экзамену и контрольной работе. Сейчас существует огромное количество приложений, игр и программ которые помогут учитель сделать урок еще успешнее, интереснее, ярче и динамичней. Так же этот приём можно использовать не только для обучения детей, но и для работы самых учителей. С помощью тех же интерактивных приложений можно создавать электронные шаблоны для Mind maps, викторин, опросов в реальном времени, которые в дальнейшем будут заполнятся обучающимися на цифровых носителях.

Таким образом, испытывая интерес к рутинному действию, разбавленному элементами игры, обучающийся тем самым мотивирует себя к дальнейшей учёбе. Следовательно, геймификацию можно считать одним из самых эффективных способов стимуляции к изучению иностранных языков, тем более что она уже представляет собой новую стратегию жизни современного общества.

**Список литературы:**

1. Выгодский Л. С. Психология развития ребенка. – Москва: Смысл, Эксмо, 2004. – 512с.
2. URL: <http://voxmate.ru/blog/geymifikaciya-v-pomoshh-obucheniyu/> Геймификация в помощь обучению
3. URL: <https://www.fluentu.com/blog/language-learning-gamification/>
4. URL: <https://school-science.ru/6/3/37030> геймификация в обучении иностранным языкам.
5. Краснова Т. И. Геймификация обучения иностранному языку // Молодой ученый. — 2015. — №11. — С. 1373-1375. — URL https://moluch.ru/archive/91/19871/ (дата обращения: 15.12.2019).