Шевченко Татьяна Андреевна,

МБОУ Одинцовская СОШ №1.

**«Геймификация на уроках английского языка»**

Геймифицированный образовательный процесс — совершенно новый для учащихся вид деятельности. В связи с этим представляется необходимым предоставить четкие инструкции учащимся относительно участия в нем. Так, подобно тому, как видеоиграх используются «гайды» — инструкции с правилами игры, аналогичное средство нужно использовать в процессе обучения во избежание недопонимания и возможных трудностей.

Использование игр/ игровых технологий при изучении англоязычной речи в основной общеобразовательной школе необходимо, поскольку только правила, таблицы и схемы не могут решить проблему сознательного усвоения языкового материала, не помогут уяснить механизм образования грамматического явления и, как следствие, правильного употребления грамматического явления в речи. С одной стороны, необходимо облегчить изучение языка, а с другой стороны, необходимо постоянно мотивировать сам процесс изучения. Таким образом, мы рассматриваем игру на уроке иностранного языка как ситуативно-вариативное упражнение, где создается возможность для многократного повторения речевого образца в условиях, максимально приближенных к реальному речевому общению со всеми присущими ему признаками, - эмоциональностью, спонтанностью, целенаправленностью речевого воздействия.

К игровым элементам, которые могут быть дополнительно включены в образовательный процесс, можно отнести создание сюжета (стержня «квеста»), игровую цель, распределение ролей между учениками и создание из них команд (“team”), правила и испытания, игровую механику и т.д.

Отличительными чертами игровых элементов, включаемых в образовательный процесс, выступают следующие:

* немедленная обратная связь;
* веселье;
* «наращивание лесов» с задачами, которые увеличиваются в количестве и усложняются;
* мастерство;
* индикаторы прогресса (например, через поинты / значки / таблицы лидеров);
* социальная связь;
* управление игрока.

Вместо того, чтобы исключительно использовать числовые оценки, может быть создана лестница очков опыта (XP, от английского слова «experience»), на которую поднимается учащийся. Эти XP затем могут быть переведены в числовые оценки, которые присваиваются на основе того, сколько XP каждый ученик получил. Так, например, на уроке иностранного языка может быть задано определенное количество единиц лексики, которое необходимо выучить. Каждая выученная учеником единица соответствуют одному очку опыта; сумма полученных очков в конце занятия может быть переведена в конкретную оценку.

Также, еще перед началом проведения формирующей работы всем учащимся необходимо предоставить в печатном виде инструкции, или так называемые гайды. Такой термин соответствует игровому миру, и потому его употребление в классной обстановке представляется приемлемым. В гайдах должны быть описаны основные моменты, которые будут внесены в процесс обучения с целью геймифицировать его. В них содержатся инструкции поведения в классе, специфика набора очков, особенности перехода на последующие уровни. Также в гайдах должен быть расположен словарь с игровой терминологией, значительная часть которой используется на протяжении всей формирующей работы.

Что касается изменения коммуникации, используемой в классе, слова и сочетания слов “start searching”, “daily quest / task”, “global quest / task”, “guild”, “league”, используемые на уроке иностранного языка, могут значительно повысить интерес учащихся к учебному процессу, а также нивелировать негативное отношение к учению. Это обусловлено тем, что вышеперечисленные элементы игр обусловливают актуализацию в памяти подростков определенного позитивного опыта, и потому они с энтузиазмом включаются в учебный процесс, надеясь получить такой же позитивный опыт и в нем. Процесс получения знаний становится приятным и увлекательным, снимает эмоциональное напряжение, у детей развивается познавательная активность, внимание, наблюдательность, мышление, память, воображение, командный дух, чувство взаимопомощи, тренируются иноязычные навыки общения и появляется мотивация к изучению английского языка. Многие учащиеся раскрывают свои лидерские, стратегические, творческие и коммуникативные способности. Таким образом, выполняется одна из задач современного образования — получение прикладных знаний.

**В качестве примера, используем популярную игру «Морской бой» с готовыми гайдами.**

|  |
| --- |
| **Game guide** |
| 1. You **need** to position six ships on the ocean grid. Each ship must be placed horizontally or vertically—not diagonally—across grid spaces, and they can't hang off the grid. Ships can't touch each other. 2. You **cannot** change the position of the ships after the game begins. 3. You **take turn** firing shots (by making a location guess) to attack enemy ships. 4. On your turn, you **need to make a sentence** using the words on the left and on the top that identifies a row and column on your target grid (add your own words!). 5. Your opponent **checks** that space on his ocean grid and responds "miss" if there is no ship there and "hit" or "sunk" if you guessed a space that contained a ship. 6. **Mark** each of your shots (guesses) on your right target grid to keep track of your guesses. The first player to sink all opposing ships wins the game.   Size of ships: Responds:  **1 – four – decker:  Hit!**  **1 - three-decker: Missed!**  **2 - two-decker: Sunk!**  **2 - single-decker:** |

**The Battleship**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | built | decorated | repaired | enlarged | destroyed | renovated | visisted |  | built | decorated | repaired | enlarged | destroyed | renovated | visisted |
| The museum is |  |  |  |  |  |  |  | The museum is |  |  |  |  |  |  |  |
| The shopping centres are |  |  |  |  |  |  |  | The shopping centres are |  |  |  |  |  |  |  |
| The theatre was |  |  |  |  |  |  |  | The theatre was |  |  |  |  |  |  |  |
| The schools were |  |  |  |  |  |  |  | The schools were |  |  |  |  |  |  |  |
| The gallery will be |  |  |  |  |  |  |  | The gallery will be |  |  |  |  |  |  |  |
| The Tube station has been |  |  |  |  |  |  |  | The Tube station has been |  |  |  |  |  |  |  |
| The parks have been |  |  |  |  |  |  |  | The parks have been |  |  |  |  |  |  |  |

**Список использованных источников**

1. Карпенко О.М., Лукьянова А.В., Абрамова А.В., Басов В.А. - Геймификация в электронном обучении. // Дистанционное и виртуальное обучение. 2015. № 4
2. Выгодский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте, М: Перспектива, 2020
3. Китайгородская Г.А. Интенсивное обучение иностранным языкам : теория и практика / Г. А. Китайгородская. - 2-е изд., перераб. и доп. - Москва : Высшая школа : Научнообразовательный центр "Школа Китайгородской", 2009. - 277 с.
4. Shea, T. Gamification: using gaming technology for achieving goals / T. Shea. — New York: The Rosen publishing group, 2014. — 57 p.
5. <https://www.ispring.ru/elearning-insights/gameschool/>
6. <https://infourok.ru/statya-tehnologii-geymifikaciiya-v-obrazovanii-1088440.html> Технологии геймификации в образовании
7. <https://smartprogress.do/goal/187537/> Игры и геймификация на уроках английского
8. <https://www.forbes.ru/tehnologii/347717-shkolnye-igry-kak-motivirovat-novoe-pokolenie-k-uchebe> Итепберг А. Школьные игры: как мотивировать новое поколение к учебе.