**Геймификация в образовательном процессе**

В век технологий становится все сложнее привлечь внимание обучающихся. Таким образом, современные педагогические парадигмы и тенденции в образовании, подкрепленные использованием ИКТ, создают предпосылки для использования новых подходов и методик в целях реализации активного обучения. Геймификация в обучении - одна из таких тенденций.

Под геймификацией понимают применение элементов игры в неигровых видах деятельности [Совершенствование содержания подготовки.., с. 14]. Именно популярность компьютерных игр среди подростков явилась толчком к возникновению идеи применения игровых форм в учебном процессе с целью сделать его более интересным, привлекательным и эффективным. Принципы геймификации соответствуют цифровым тенденциям современного мира, поэтому ее применение в учебном процессе, как показывают многие психолого-педагогические исследования последних лет, способствует решению таких дидактических задач, как повышение мотивации и вовлеченности школьников, активизация познавательного интереса и активной учебной деятельности, а также формирование навыков самообразования и самообучения [Соболева Е.В ].

Игра – это одновременно развивающая деятельность, форма жизнедеятельности, зона социализации, защищенности, самореализации, сотрудничества, содружества с взрослыми, посредник между миром ребенка и миром взрослого.

Макаренко А. С. в свое время отметил, что «игра имеет важное значение в жизни ребёнка, имеет то же значение, какое у взрослого имеет деятельность, работа, служба. Каков ребёнок в игре, таков во многом он будет в работе, когда вырастет» [23 Макаренко А. С.].

Геймификация - это использование игровых метафор, игровых элементов и идей в контексте, отличном от контекста игр, с целью повышения мотивации и приверженности, а также влияния на поведение пользователей. Игры привносят элемент конкуренции в языковую деятельность. Это дает ценный импульс целенаправленному использованию языка. Другими словами, эти действия создают значимый контекст для использования языка.

Серьезные игры - это игры, предназначенные для определенной цели, связанной с обучением, а не просто для развлечения. Они обладают всеми игровыми элементами, они выглядят как игры, но их цель - достичь чего-то определенного. Они имитируют реальные вещи, и их цель-обучение пользователей в среде, напоминающей реальную жизнь.

Конкурентная атмосфера также заставляет учащихся концентрироваться и интенсивно думать в процессе обучения, что усиливает неосознанное запоминание вводимых данных. Детям нравится расслабленная атмосфера, конкурентоспособность и мотивация, которые привносят игры в класс. Отмечается, что эффективность игр состоит в том, что дети учатся быстрее и лучше сохраняют изученные материалы в свободной от стресса комфортной среде.

Великий психолог Л.С. Выготский считал, что в каком-то смысле игра выше, чем любая другая конкретная деятельность, так как в ней задействованы почти все виды речевой деятельности, все чувства [Выготский Л. С. с. 62-76]. Игра всегда являлась и является одним из наиболее эффективных, гибких и универсальных приёмов обучения, формирования и развития мотивации учащихся.

Игровая технология улучшает способности к освоению новых навыков на 40%. Игровые подходы приводят к более высокому уровню мотивации пользователей к деятельности и процессам, в которых они участвуют. Основные проблемы современного образования связаны с недостаточной вовлеченностью и мотивацией учащихся к активному участию в учебном процессе. В связи с этим преподаватели стараются использовать новые методы и подходы для стимулирования активности учащихся и мотивации их к участию в обучении. Одним из возможных решений является поощрение усилий и достигнутых результатов наградами, что приводит к повышению мотивации к участию и активности. Это решение основано на использовании игровых элементов в процессе обучения.

В таблице можно увидеть, как возрастает мотивация и качество знаний обучающихся при использовании обучающих игр.

Геймификация в образовании - это использование игровой технологии и элементов образовательной среды. Реализация игровых элементов в обучении логична, так как есть некоторые факты, характерные для игр и обучения. Действия пользователей в играх направлены на достижение определенной цели (выигрыш) при наличии препятствий. В образовании существует цель обучения, которая должна быть достигнута путем выполнения конкретных учебных действий или взаимодействия с учебным содержанием.

Учебная игра - это особым образом организованная обучающая деятельность (имеющая часть всего развлекательную форму), предполагающая наличие проблемы и возможные пути её разрешения. В процессе учебной игры могут быть реализованы одна или несколько обучающих задач, причём деятельность по формированию иноязычных навыков и умений может носить как выраженный (эксплицитный) характер, так и латентный (имплицитный) характер. В игре определены четкие условия игры и ограничен используемый языковой материал, но в ней обязательно присутствует элемент неожиданности.

Языковая игра предполагает осознанное и целенаправленное использование лингвистических ресурсов речи, обусловленное установкой на реализацию определенных задач. Языковая игра непроизвольно побуждает обучаемых к активному участию в учебном процессе, способствует созданию на уроке обстановки естественного речевого общения, снимает напряжение, вызывает интерес к изучению языка, а также способствует более быстрому и лёгкому запоминанию речевых образцов, слов и грамматических конструкций. В ходе использования языковой игры даже самое скучное занятие приобретает увлекательную форму.

Применение игры для развития навыков иноязычной речи - еще недостаточно изученная область педагогики. Не всякая игра (пусть самая живая и интересная) подходит для этой цели. Поэтому выбор нужной игры - одна из первоочередных задач преподавателя иностранного языка. Каждый педагог или исследователь подходит к данной теме с позиции основанных на личном опыте обучения детей, в частности иностранному языку.

Рассмотрим виды обучающих игровых приемов на уроке иностранного языка.

В соответствии со школьной системой обучения иностранному языку

М.Ф.Стронин подразделяет игры на: подготовительные; творческие. [Стронин М.Ф.]

К подготовительным играм он относит грамматические, лексические, фонетические и орфографические игры. Целью этих игр является формирование произносительных, лексических и грамматических навыков и тренировка употребления языковых явлений на подготовительном, пред коммуникативном этапе овладения иностранным языком.

К творческим играм относятся аддитивные и речевые игры. Их цель –дальнейшее развитие речевых навыков и умений.

К языковым играм можно отнести орфографические, лексические, фонетические и грамматические, цель которых формировать соответствующие навыки, а к речевым можно отнести: ситуационные, в основе которых лежит ситуация из жизни, для решения которой применяются знания реального учебного предмета; ролевые, предполагающие выполнение определенных ролей индивидуально каждым участником игры или в группе.

Учеб­но-речевые игры отличаются от развлекательных тем, что они побуж­дают учащихся говорить и действовать по правилам игры в учебно-мето­ди­чес­ких целях.

К фонетической игре можно отнести:

Артикуляция - когда использована песенка, во время пения которой дети сопровождают слова движениями губ.

Для отработки произношения можно использовать скороговорки, рифмовки, отсортированные по звукам, которые нужно отработать с их помощью. Приведенное ниже стихотворение может быть использовано для тренировки изучающих английский язык в произнесении звуков.

2. Орфографические. Для работы с алфавитом. Для работы с алфавитом можно использовать игры: «ABC cards», «Spell», «ABC with the Ball», «Letter salad», «What letter is missing». Данные игры помогут сделать более легким изучение английского алфавита, незнакомых букв.

Можно предложить игру «Собери слово». Преподаватель заранее пишет крупными буквами на листе бумаги слова и, не показывая его, разрезает на буквы, говоря: «Было у меня слово. Оно рассыпалось на буквы». Затем показывает каждую букву и рассыпает их на столе: «Кто быстрее догадается, какое это было слово?» Выигрывает тот, кто первый правильно запишет слово. Выигравший придумывает свое слово, пишет и разрезает его и показывает всем рассыпанные буквы. Действие повторяется.

Можно предложить придумать слова на определенную букву.

Цель речевой лексической игры – это решение различных коммуникативных задач знакомыми лексическими единицами. При решении таких задач внимание учащихся концентрируется на содержании высказывания.

1. Обчение чтению. Можно предложить расшифровать телеграмму.
2. Для обучения аудированию. Во втором классе можно предварительно вырезать по шаблону голубя и назвать эту птицу по-английски, не менее 3-х предложений.
3. Для обучения монологической речи можно предложить инсценировку

темы «Знакомство», при этом использовать не менее 5–7 реплик, одновременно опираясь на вопросы, можно повторить и грамматический материал.

Подвижные игры можно использовать в конце урока, или как физкультминутка для релаксации. При проведении подвижных игр дети действуют, общаются на иностранном языке, а сочетание движений, аудирования, говорения позволяет довести используемый в игре речевой материал до степени автоматизма. Например, игра «Тренер и спортсмены»

Тренер дает команды, а один спортсмен выполняет упражнения: ”Jump! Run! Turn around!” С помощью игровых сценок, диалогов, например, таких как “Welcome and meeting", "TV bridge", " geography in Britain», песен, стихов можно донести до ребенка культуру чужого языка, информацию об английских праздниках, обычаях и традициях.

Игра – универсальное средство, помогающее учителю иностранного языка превратить достаточно сложный процесс обучения в увлекательное и любимое занятие.

Игру можно применять на любом этапе обучения и с любыми возрастными категориями учащихся.

Игровая деятельность используется в следующих случаях:

1) как самостоятельный метод для освоения определенной темы;

2) как элементы какого – то другого метода;

3) в качестве целого урока или его части (введения, объяснения, закрепления, контроля или упражнения);

4) использование игры при организации внеклассного мероприятия.

С помощью игры можно решить следующие задачи:

- создать психологический климат к речевому общению детей;

- обеспечить естественную необходимость многократного повторения детьми языкового материала;

- тренировать учащихся в выборе нужного речевого варианта, который подготовит детей к ситуативной спонтанности речи вообще.

**Список литературы**

1. Абрамова И. В. Игры на уроке немецкого языка //Иностранные языки в школе. – 2007. - №1. -  С. 42-47.
2. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка/Л. С. Выготский // Вопросы психологии. 1966. - №6. - С. 62-76.

Бим, И.Л. Некоторые актуальные проблемы организации обучения иностранным языка //ИЯШ - 2001. - №2 - с.61-64.

1. Гальскова Н.Д., Гез Н.И. Теория обучения ин6остранным языкам: Лингводидактика и методика. – М., 2005.

Дьяконов Б. П. Геймификация в асинхронном образовательном процессе. - Краснодар: Историческая и социальнообразовательная мысль. - 2016. - № 1. -C. 143-147.

Ильенков Э.В. Философия и культура/Э. В. Ильенков. – М., 1991. – С.123.

1. Исупова Н. И., Суворова Т. Н. Геймификация учебного процесса с использованием технологии «перевернутый класс» // Перспективы науки и образования.- 2019.- № 5 (41).- С. 412-427. doi: 10.32744/pse.2019.5.29
2. Китайгородская Г.А. Интенсивное обучение иностранным языкам: теория и практика/Г. А. Китайгородская. – М., 1992.
3. Крашен С.Д., Террелл, T. D., Эрман, M. E., & Herzog М. Теоретическое основание для обучения восприимчивых навыков//. Летопись иностранного языка. – 1984. - № 17 (4).- С. 261-275.
4. Курбатова М.Ю. Игровые приемы обучения грамматике английского языка на начальном этапе // ИЯШ – 2006. – №3. – С.64-66.

Макаренко А. С. Игра // Воспитание молодежи. – М., 1951.

1. Миньяр-Белоручев Р.К*.* Методический словник. Толковый словарь терминов методики обучения языкам/Р. К. Миньяр -Белоручьев. – М., 1996.
2. Полат Е.С., Бухаркина М.Ю., Моисеева М.В. и др. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования.//Учебное пособие для студентов педагогических вузов и системы повышения квалификации педагогических кадров. - М.: Издательский центр «Академия», 2003.
3. Райнеке Ю. С. Игры на уроках немецкого языка в начальных классах/Ю. С. Райнеке. – М.: Астрель, 2006. – 158с.

Салина Е.А. Игра как метод экологического воспитания подростков в учреждениях дополнительного образования: дис. ... канд. пед. наук. – Кострома: КГУ им. Н.А. Некрасова, 2002. – 202 с.

1. Соболева Е.В., Соколова А.Н., Исупова Н.И., Суворова Т.Н. Применение обучающих программ на игровых платформах для повышения эффективности образования // Вестник Новосибирского государственного педагогического университета. - 2017. Т. 7. - № 4.- С. 7-25.
2. Совершенствование содержания подготовки учителей к разработке и применению компьютерных игр в обучении / Н. И. Исупова, Н. Л. Караваев, М. С. Перевозчикова, Е. В. Соболева, Т. Н. Суворова.- Киров: ВятГУ, 2017. - 127 с.
3. Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка/М. Ф. Стронин. - М.: Просвещение, 1984.- 370с.

## Учение с увлечением/С. Л. Соловейчик. – М., 1979.

Хёйзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня /Йохан Хейзинг. - М.: Издательская группа «Прогресс», «Прогресс-Академия», 1992. – 464с.

1. Barata, G., Gama, S., Jorge, J., & Gonçalves, D. Improving participation and learning with gamification// L. Nacke, K. Harrigan, & N. Randall (Eds.), Proceedings of International Conference on Gameful Design, Research, and Applications. - Stratford, Canada: ACM, 2013. -pp. 10– 17.
2. Dicheva, D., Dichev C., Agre G., & Angelova G. Gamification in Education: A Systematic Mapping Study//Educational Technology & Society. – 2015.- № 18 (3).- P.75–88.
3. Gamification of Education: A Review of Literature/ Fiona Fui-Hoon Nah, Qing Zeng, Venkata Rajasekhar Telaprolu, Abhishek  Padmanabhuni  Ayyappa, Brenda Eschenbrenner// [International Conference on HCI in Business](https://link.springer.com/conference/hcib). – 2014. – P. 401-409.
4. Gamification and the Future of Education. - Oxford Analytica, 2016. – 44р.
5. Goehle, G. Gamification and web-based homework//Primus. – 2013. - № 23(3)ю –P. 234-246.
6. Joey J. Lee, Jessica Hammer. Gamification in Education: What, How, Why Bother?/ Joey J. Lee, Jessica Hammer// Academic Exchange Quarterly. – 2011.- № 15(2).-P.1-5.
7. Kapp K.M. The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. Implications and Importance to the Future of Learning. - Pfeiffer Publ., 2012. ‒ P. 49.

Lightbown P. M. How languages are learned. – Oxford: Oxford University Press, 2006.

1. Marczewski, A. (2013, 03 11). What’s the difference between Gamification and Serious Games? Retrieved from Gamasutra: http://www. gamasutra. com/blogs /AndrzejMarczewski/ 2013.0311 /188218/Whats\_ the\_difference\_ between\_ Gamification\_ and\_Serious\_Games.php

Nuyen, N.T.T., Nga, K.T.T. The effectiveness of learning vocabulary through games// Asian EFL Journal 5. -2003http://www.asian-efl-journal. com/dec\_ 03\_sub.Vn.html(accessed September 2005).