Замарина Светлана Юрьевна, учитель английского языка

МБОУ СОШ №5 им. О.И.Семенова-Тян-Шанского

**Игровые технологии с применением ИКТ при обучении английскому языку**

Перед учителем современной школы, формирующим перспективное планирование в образовательной организации, с учетом требований ФГОС, встает вопрос о необходимости выбора правильной траектории обучения. Под траекторией подразумевается не только цели и этапизация для достижения прогнозируемого результата, но и необходимый уровень мотивационного климата. Педагогически целесообразным видится внедрение в процесс обучения игр. Они вызывают интерес к предмету, позволяют развивать способно­сти учащихся, воспитывают познаватель­ную активность. Многие преподаватели увидели потенциал геймификации в дополнении к ИКТ и расширении возможностей традиционного обучения.

Использование игровых технологий с применением ИКТ в процессе обучения иностранному языку предоставляет такие неоценимые для обучения возможности как вовлеченность в учебный процесс, высокую мотивацию, автономию и смысловое содержание. В процессе игры обучающиеся приобретают необходимый опыт, не боясь совершать ошибки, так как всегда можно нажать кнопку перезагрузки и стать чемпионом в следующей игре. Игра - это идеальная обучающая среда со встроенным разрешением на ошибку, побуждающая мыслить нестандартно и развивать самоконтроль. В электронном образовании игры могут заменить типовые задания, а при традиционном обучении разнообразить сложившийся формат занятий. Настоящая ценность геймификации состоит в том, чтобы игровой принцип способствовал созданию осмысленного учебного опыта.

Такая деятельность создает все необходимые условия для достижения цели современного образования, а именно предметных, метапредметных и личностных результатов обучения.

При этом стимулирующее воздействие мотивации на процесс обучения должно быть достаточно сильным, чтобы обучаемые на каждом его этапе ощущали продвижение к поставленной цели. Как говорил великий Гете «*Научиться можно только тому, что любишь»*

В процессе игры учащиеся лучше усваивают новый материал, а также получают надпрограммые зания. Игровая деятельность способна обеспечить формирование иноязычной компетенции и развитие таких качеств личности школьника как умение работать в сотрудничестве, способность и готовность к дальнейшему самообразованию.

Зарубежные исследователи дают разные определения геймификации. Габе Зихерманн определяет геймификацию как процесс использования игровой механики и мышления, для того, чтобы увлечь аудиторию и решить проблемы. Эми Джо Ким считает, что геймификация — это использование игровых технологий для того, чтобы сделать задания более увлекательными и веселыми. Карл Капп дает самое развернутое определение геймификации. По его мнению, это использование принципов игровой механики, эстетики и мышления для того, чтобы вовлечь обучающихся в учебный процесс, повысить мотивацию, активизировать обучение и решить проблемы.

Полезной функцией геймификации можно считать введение игровых бонусов в учебные ситуации и получение вознаграждения за выполненные задания, поскольку традиционная оценочная система не всегда мотивирует учащихся. Обучающиеся в процессе игры попадают в ситуацию, позволяющую им критически оценить свои знания в активном действии, и не только структурировать собственные компетенции, но и активизировать их пассивный запас.

**Литература**

1. Краснова Т. И. Геймификация обучения иностранному языку // Молодой ученый. — 2015. — №11. — С. 1373-1375. — URL https://moluch.ru/archive/91/19871/ (дата обращения: 13.01.2019).
2. Невоструев П. Ю. Применение концепции игрофикации в рамках разработки контент-стратегии // Евразийское научное объединение. — 2015. Т.1. № 3(3). с. 73–74.
3. Степичев П.А. Формирование направленности студента педагогического вуза на профессиональное творчество средствами английского языка // Педагогическое образование и наука - 2009. № 11. с. 42–45.
4. Степичев П.А. Лексические игры на уроках английского языка: Методические рекомендации. – М.: Чистые пруды, 2008. (Библиотечка «Первого сентября», серия «Английский язык», Вып. 19.)
5. Суворова К. Н. Практикум по методике преподавания иностранных языков: учеб. пособие / под ред.– М.: 2012. – 224 с.