

Как повысить интерес к своему предмету?
Как сделать современный урок эффективным и увлекательным?
Как повысить мотивацию своих учеников?

Ответ на все эти вопросы очевиден - **ГЕЙМИФИКАЦИЯ**. Это один из трендов современного образования — это геймификация.

Геймификация в образовании – это **процесс включения игровых элементов в обучающий курс**. Такая практика повышает вовлеченность и мотивацию обучающихся, позволяет более эффективно усваивать материал. Ранее эту технологию использовали преимущественно в обучении детей дошкольного и младшего школьного возрастов. Сегодня геймификацию с успехом применяют в учебных курсах для всех возрастных групп, в том числе взрослых людей. Процесс обучения вышел за рамки простой передачи информации. Сегодня повышение интереса к своему предмету — это один из главных приоритетов творческого учителя, заботящегося о качестве знаний его учеников и стремящегося улучшить их показатели.

Игры — не только дидактические, вообще игры — уже давно стали **частью нашей жизни**, повседневности.

Мы играем и видим играющих везде: дома, в метро, в парке и т. д. Это и дети, и взрослые. Игры есть всюду. Почему? Как показывают исследования учёных, с помощью игр с людьми проще говорить на сложные темы. И это значит, что, если мы хотим успеха нашего ученика в освоении предмета, мы можем и даже должны хотя бы часть транслируемых нами знаний преподнести ему в форме игры.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и образовательного процесса во многом зависят от понимания учителем функций педагогических игр. Функция игры – ее разнообразная полезность.

При этом одна и та же игра может выполнять несколько функций:

- обучающая функция – развитие общеучебных умений и навыков, таких как память, внимание, восприятие информации различной модальности;
- развлекательная функция – создание благоприятной атмосферы на занятиях, превращение их из скучного мероприятия в увлекательное приключение;
- коммуникативная функция – объединение коллективов учащихся, установление эмоциональных контактов;
- релаксационная функция – снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при интенсивном обучении;
- психотехническая функция – формирование навыков подготовки физиологического состояния, играющих для более эффективной деятельности, перестройка психики для усвоения больших объёмов информации.

Но специфика игры, как точно подметил М.Н. Скаткин, заключается в том, что «учебные задачи выступают перед ребенком не в явном виде, а маскируются. Играя, ребенок не ставит учебной задачи, но в результате игры он чему-то учится». Ставить цель – отдохнуть, переключиться – нет необходимости: характер игры как таковой сделает свое дело. Хотелось бы выделить цели использования игр на уроках иностранного языка, основных целей шесть:

- формирование определенных навыков;
- развитие определенных речевых умений;

- обучение уметь общаться;
- развитие необходимых способностей и психических функций;
- познание (в сфере становления собственного языка);
- запоминание речевого материала.

Предлагаю несколько сервисов, которые помогут создать интерактивные и вовлекающие игры и презентации:

1. LearningApps

Это конструктор интерактивных заданий, которые помогут закрепить знания в игровой форме. Сервис позволяет создавать разные типы упражнений: «Хронологическая линейка», «Классификация», «Кроссворд», «Заполнить пропуски», «Викторина с выбором правильного ответа» и другие.

2. Wordwall

Пользователю доступны до 33 интерактивных шаблонов и до 21 шаблона для печати — их количество зависит от выбранного тарифного плана. Чтобы сделать свою игру, требуется выбрать формат, заполнить шаблон учебным контентом и добавить в онлайн-урок.

3. Genially - один инструмент для создания всех видов дидактических ресурсов, презентаций, игр, интерактивных изображений, карт, иллюстрированных процессов, резюме и т.д. Идеально подходит для всех уровней образования и электронного обучения.

4. RenderForest — это онлайн-инструмент для создания видео, который вы и ваши ученики можете использовать для создания видео и анимированных презентаций. Его можно использовать для того, чтобы переформатировать учебные материалы, представленные набившими оскомину программами презентаций, и выбрать нестандартный подход к созданию учебных проектов.

5. На сайте **Flippity.net** (<https://www.flippity.net/>) есть большая коллекция различных **шаблонов** для создания интерактивных заданий. Шаблоны заданий реализованы на базе **Google Таблицы**. Поэтому предварительно необходимо **зарегистрироваться в Google**.

Все задания предлагают: **Demo** (пример), **Instrustions** (пошаговая инструкция на английском языке) с **Template** (шаблон, который копируется и в последующем сохраняется на Google диске).

Литература:

1. Геймификация образовательного процесса / Методическое пособие под ред. Эйхорн М.В.— Томск , 2015.—98 с.
2. М.Г. Ермолаева. - 2-е изд., доп. -СПб.: СПб АППО, 2015.—170 с.Корнилов, Ю.В. Геймификация и и веб- квесты: разработка и применение в образовательном процессе / Ю.В. Корнилов// Современные проблемы науки и образования. – 2017
3. Ница, А.Л. Геймофикация в образовании [Электронный ресурс] / А.Л. Ница // Теплица социальных технологий. Режим доступа: <http://te-st.ru/2012/12/21/gamification-education/>
4. Никитин, С. И. Геймификация, игрофикация, играизация в образовательном процессе / С.И. Никитин // Молодой ученый. — 2016. — №9. — С. 1159-1162.
5. Скаткин М.Н. Методология и методика педагогических исследований. - М., 1986