**Игрофикация как универсальная технологи развития**

**внутренней учебной мотивации**

Знание иностранного языка в современном мире становится необходимостью и приобретает больше практических преимуществ. Однако, несмотря на всю важность изучения иностранного языка, школьники не рассматривают его как необходимый для изучения предмет, говоря, что другой язык им не понадобится в их профессиональной и досуговой деятельности. Это происходит из-за сложности изучаемого языка. За счет этого происходит снижение мотивации.

В сфере образования проблема мотивации является одной из самых актуальных. Ученые и педагоги размышляют о том, как добиться максимального внимания, интереса со стороны учеников во время урока и как повысить их внутреннюю и внешнюю мотивацию.

Хорошим выходом из такой ситуации является игрофикация, основой которой является развитие мотивации обучающихся.

Игрофикация в том смысле, в котором мы понимает её сейчас, появилась относительно недавно, однако её первые элементы стали появляться уже в 18 веке. В настоящее время она широко используется во многих сферах жизни человека: маркетинг, торговля, бизнес, образование. Причиной этому является поиск новых методов повышения эффективности деятельности.

Игрофикация, за счет игровых элементов, позволяет повысить мотивацию, заинтересовать учащихся,поддерживать интерес во время всего процесса обучения, обучающиеся начинают развивать навыки, которые они игнорировали.

Однако её не стоит путать с игрой. Игра – это вид деятельности, при котором мотивом является сам процесс, она направлена на получения удовольствия и развлечения. Игрофикация, в противоположность игре, направлена на результат учебной деятельности.

Игровое обучение – это получение знаний и навыков посредством конкретной игры. Игрофикация – это не внедрение игр в обучающий процесс, а использование в обучении игровых механик.

Цель игрофикации в обучении – повысить мотивацию ребёнка, а не дать знания. Знания он получает из материала, предоставляемого учителем. Игровые механики лишь упрощают этот процесс, повышают вовлечённость, делают урок интересным.

 Основные аспекты игрофикации:

**динамика** - использование сценариев, требующих внимания пользователя и реакции в реальном времени; (развитие игры и поддержание интереса) Динамика, создание легенды. Это может быть история с неожиданными сюжетными поворотами, где от решения учеников зависит исход событий. У них должно быть ощущение сопричастности, вклада в общее дело;

**механика** - использование сценарных элементов, таких как виртуальные награды, статусы, очки, виртуальные товары;(правила взаимодействия с игроком, информирование) Поэтапное изменение и усложнение целей по мере приобретения учениками новых навыков и компетенций. Это помогает удерживать внимание учеников, сохраняет их вовлечённость;

**эстетика -**  создание общего игрового впечатления, способствующего эмоциональной вовлечённости;

**социальное взаимодействие** - широкий спектр техник, обеспечивающих межпользовательское взаимодействие, характерное для игр. Взаимодействие пользователей. Постоянное получение обратной связи от учителя или одноклассников. Это даёт возможность получить оценку своих действий и скорректировать их, если была допущена ошибка.

В большинстве случае игрофикация уроков индивидуализирована, потому что должна учитывать специфику конкретной аудитории. Но есть базовые принципы, на которых строятся игровой подход как таковой.

**Мотивация**. В игре перед ребёнком стоит конкретная цель, достижение которой возможно только через решение цепочки последовательных задач. Именно достижение цели мотивирует ребёнка.

**Статус.** В играх персонаж постоянно растёт в уровне, становится сильнее, получает новые навыки. Игрофикация уроков наследует и этот принцип тоже – знания, получаемые во время урока-квеста, не должны быть отвлечёнными, иначе ребёнок не будет осознавать их ценность. Нужно, чтобы он тут же применял эти знания для достижения цели. Это и будет наглядное повышение его статуса.

**Вознаграждение**. Учитель понимает, что главная награда ребёнка – знания. Но ребёнку за свои усилия хочется чего-то овеществлённого. Есть несколько видов вознаграждений, пример – бонусные монетки или кристаллы, которые отражают статус ребёнка в сравнении с другими детьми. Оценка тоже может быть вознаграждением, тут все зависит от подхода, реализуемого учителем.

Преимущества игрофикации:

***Универсальность****.* Игрофицировать можно уроки для детей всех возрастов – от начальных классов до подготовки к ЕГЭ.

***Адаптивность***. В игрофикации есть принципы, но нет конкретных рамок, метод подходит для любых дисциплин.

***Результативность*.** При правильной организации ребёнок даже не поймёт, что это был урок, а знания получит.

***Мотивированность****.* Главный принцип игрофикации в обучении выступает её же главным преимуществом – дети хотят ходить на уроки-квесты.

Недостатки игрофикации:

***Перегруженность.*** Если переборщить с внедрением игровых методик, ухудшается восприятие детьми традиционных форм обучения. Поэтому не нужно игрофицировать каждый урок или в игровой форме должна быть представлена лишь его определённая часть.

***Дисциплина.*** От учителя требуется повышенный контроль дисциплины (хотя это тоже можно делать в игровой форме). Игрофикация повышает настроение детей, делает атмосферу в классе менее формализованной, с этим тоже важно не перестараться.

***Время.*** Главный фактор – время. В большинстве школ урок длится 45 минут, это стандарт. Поэтому все игровые моменты должны быть максимально упрощены, чтобы не тратить много времени на организацию. Иначе существует опасность зря растратить драгоценные минуты.

Технология игрофикации была выбрана темой работы нашего школьного метод объединения учителей иностранного языка. Почему игрофикация? Учителя нашего ШМО обучают учащихся со 2 по 11 классы, и эта технология подходит для любого возраста. А так же игрофикация помогает сделать процесс обучения более увлекательным и интерактивным. Она способствует:

1. Повышению мотивации: Игровые элементы, такие как баллы, уровни и награды, мотивируют учащихся больше заниматься любимым языком.

2. Созданию конкурентной среды: Учащиеся могут соревноваться друг с другом, что стимулирует их к улучшению своих результатов.

3. Упрощению запоминания: Играя, учащиеся внедряют язык в повседневную практику, что способствует лучшему запоминанию новых слов и фраз.

Познакомившись с этой технологией, мы использовали игровые формы на уроках иностранного языка, приведем примеры образовательных платформ и ресурсов, которые активно используют этот метод.

1. *Языковые игры:* Использование традиционных игр, таких как «Кроссворды», «Словесные ассоциации» или «Викторины», может стать основой для игрофикации. Игры могут быть адаптированы под разные уровни сложности и тематики.

*2. Приложения и платформы*:

- *Duolingo* (duolingo.com): Платформа предлагает игровое обучение с уровнями, достижениями и наградами за выполнение заданий. Одна из популярных онлайн-платформ для изучения различных языков. Пользователи выполняют задания, собирают виртуальные награды («линготы»), соревнуются друг с другом и повышают уровень владения языком постепенно, переходя от простых упражнений к более сложным.

Преимущества: разнообразие заданий, начиная от прослушивания диалогов и заканчивая написанием собственных предложений; удобство и доступность платформы делают возможным использование её дома и в классе; система уровней позволяет отслеживать прогресс каждого учащегося индивидуально.

- *Busuu* (busuu.com): предлагает изучение нескольких иностранных языков, включая русский и испанский. Одной из ключевых особенностей ресурса являются различные игры и мини-тесты, направленные на закрепление изученного материала. Каждый ученик получает возможность выбрать себе персонажа, собирать бонусы и повышать свой рейтинг среди других пользователей сайта

 *- Quizlet*: С помощью этой платформы ученики могут создавать карточки для изучения слов и фраз, а также участвовать в различных играх на основе эти карточек, проверка знаний в форме соревнования между пользователями. Сайт: [Quizizz](https://quizizz.com)

 - *Blooket* (busuu.com): Платформа, которая позволяет создавать викторины и игры по материалам, изучаемым в классе.

- *Kahoot!:* Платформа для создания интерактивных викторин и опросов, которые ученики могут проходить на своих устройствах. Это делает обучение веселым и соревновательным. Сайт: [Kahoot!](https://kahoot.com)

*- Classcraft:* Игрофикационная платформа, которая позволяет создавать игровое образовательное пространство, где ученики могут развивать своих персонажей, выполняя различные задания и получая за это награды. Сайт: [Classcraft](<https://www.classcraft.com>)

- Edmodo: Социальная платформа для образования, которая включает элементы игрофикации, такие как награды и очки, что делает взаимодействие между учениками и учителями более увлекательным. Сайт: [Edmodo](<https://new.edmodo.com>)

Заключение

Игрофикация представляет собой мощный инструмент для преподавателей иностранных языков, который может преобразить уроки и сделать их более интересными и увлекательными. Правильное применение игровых элементов может значительно повысить уровень вовлеченности учащихся и улучшить их языковые навыки. Важно, чтобы учителя выбирали подходящие игры и платформы, адаптировав их под потребности и интересы своих учеников.

Перминова Наталия Борисовна