**Игрофикация на уроках английского языка**

Цифровизация образовательной среды приводит к тому, что педагоги находятся в постоянном поиске наиболее эффективных методов и приёмов обучения.

Игровые технологии в учебном процессе позволяют стирать грань между учителем и учениками, способствуют реализации технологии сотрудничества и основных принципов гуманизации образования . Сама по себе игровая технология уже не носит характер инновационной, поскольку достаточно длительное время она выполняет роль ведущей технологии обучения в начальных классах. Тем не менее, её подтип, технология геймификации (в российских источниках можно встретить термин «игрофикация») вызывает повышенный интерес со стороны учёных, методистов и практикующих учителей.

Геймификация – технология, мотивирующая человека к достижению результата через преодоление сложностей в стандартных ситуациях через элементы игры. Впервые этот термин был употреблен в 2002 году программистом из США, Ником Пеллингом. Проблемой формирования ряда компетенций через применение технологии геймификации занимались Д. Абдыкеримова, В. Колено, С. Нестерова, И. Осадчая, Е. Попов, Н. Сейтказиева, Т. Титовец. Выделяют ряд особенностей технологии геймификации, на которые может опираться учитель английского языка. Геймификацию отличают от игры следующие характеристики:

1. В игре важен процесс, а в геймификации – результат;

2. Игра чаще используется в школе, геймификация – в работе взрослых людей;

3. Игра призвана отвечать интересам участников, геймификация основывается на стремлении человека к конкуренции.

4. Игровой подход используется в рамках конкретной игры, а геймификация используется в повседневных процессах

Элементы геймификации получили большой отклик у молодого поколения, привыкшего с детства к компьютерам и видеоиграм, поскольку эта технология строится на ряде понятных им принципов:

1. Геймификация призвана упрощать все процессы, которые на первый взгляд кажутся сложными и не вызывающими интереса.

2. Двигателем любой деятельности выступает мотивация. При высоком уровне мотивации участник процесса достигает больших успехов по сравнению с немотивированными участниками. Мотив – это конкретная цель, которая заставляет двигаться вперёд. В учёбе такие бонусы выражаются несколько иначе: в оценках, например.

3. Статус участников имеет большое значение. В процессе игры (внедрения технологии геймификации) статус участников может меняться, сопровождаясь реальным повышением по службе, например, или обладателя платиновой карты, если речь идёт о клиенте.

4. Ещё один принцип – это принцип вознаграждения. В компьютерных играх это, как правило, монеты, специальные значки, функции героя, специальная защита и прочее. Вознаграждение может быть перенесено и в реальную жизнь, поскольку человек, зная, что при успешном выполнении того или иного задания он получит награду, старается выполнить задание на максимально высоком уровне.

Таким образом, можно сказать, что геймификация – это использование игровых приемов в неигровых ситуациях в целях поощрения поведения или достижения поставленной цели.

Как добавить в урок элемент игры? Попробуйте использовать генераторы случайностей.   
 **1. Генератор случайного выбора**Работает в двух вариантах: выбирает случайный номер из заданного диапазона или случайный элемент из заранее введённого списка. С помощью этого генератора вы можете выбрать номер упражнения, которое будут выполнять ученики, или тему для реферата, или отвечающего из списка класса, или что угодно другое, на что у вас хватит фантазии.  
  
**2. Генератор случайных групп**Помогает быстро и без взаимных обид поделить школьников на группы. Для этого в генератор надо ввести имена детей, а затем указать количество групп или, наоборот, количество участников в каждой группе. Кроме того, в этом же сервисе в каждой группе можно дополнительно выбрать одного или нескольких представителей.  
  
**3. Генератор случайных слов**Можно использовать на уроках английского языка — например, во время работы со словообразованием Генератор даёт слово, задача учеников — привести возможные варианты модификаций данной лексической единицы. Можно изменить количество случайных слов (3, 5, 10 и т.д.) и дать задание написать логичный текст с использованием всех предложенных слов. Например, нам выпал такой набор: «watch», «free time», «interesting».   
  
**4. Генератор случайных стран и городов**

Можно предложить ученикам поискать информацию о выдающихся художниках или композиторах выпавшей страны. Или изучить национальные символы, герб, язык и т.п. Как вариант, можно предложит рассказать о достопримечательностях городов.

**5. Генератор случайных животных**Пригодится при изучении описательных прилагательных, либо темы «Огружающий мир и естественная среда обитания животных». Можно сгенерировать не одно, а несколько животных и предложить ученикам нарисовать фантастическое существо, которое объединяло бы в себе черты всех предложенных (жираф с крыльями чайки и хвостом ящерицы).

**6. Генератор случайных чисел**  
Если ученики путаются в числительных от 1 до 10, то можете поставить этот интервал. Если же с двузначными числительными, то поставьте интервал до 100. Как только освоились с числами до 100, увеличивайте интервал до 1000 и так до бесконечности. Сначала можете попробовать отработку только количественных числительных, потом попробуйте также проработать порядковые.

Таким образом, обучение с применением технологии геймификации подразумевает использование игровых приёмов для ряда учебных моментов (создание конкурентной ситуации, соревновательный момент, мотивация к достижению итогового результата, использование электронных ресурсов в процессе изучения английского языка).

1. Абдыкеримова Д. А., Абдыкеримова М. М., Касымбаева Г. Ш. Геймификация как путь развития модели коммуникативной компетентности менеджера в условиях профессионального образования // Вестн. Междунар. университета Кыргызстана. – 2021. – № 2(43). – С. 21–24.
2. 4. Осадчая И. В. Геймификация как прогрессивная техника мотивации учащихся // Теоретические и практические (методические) аспекты профессиональной подготовки педагогов: компетентностный подход : кол. моногр. – Ялта, 2018. – С. 117–121. 5. Попов Е. Б. Приёмы геймификации как средство повышения мотивации к изучению иностранного языка // Пути повышения мотивации к изучению иностранного языка в неязыковом вузе : материалы межвуз. «круглого стола» (3 февр. 2017 г.). – Оренбург : Оренбург. ин-т (филиал) Моск. гос. юрид. ун-та им. О. Е. Кутафина (МГЮА), 2017. – С. 76–79. 6. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии : учеб. пособие. – М. : Нар. образование, 1998. 7. Что такое «геймификация»? [Электронный ресурс]. – URL: https://bukirepetitor.ru/news/chto-takoe-geimifikatsiya/