**«Геймификация образования. Использование игровых моделей для построения образовательных траекторий»**

Прокашева Е. А., учитель английского языка

Проблема применения игровых технологий в образовательном процессе в педагогической теории и практики не нова. Разработкой теории игры, ее методологических основ, выяснением ее социальной природы, значения для развития обучаемого в отечественной педагогике занимались Л. С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин и многие другие.

В настоящее время игровые технологии представляют огромный интерес для педагогов и остаются «инновационными» в системе российского образования.

Несомненно, и в отечественной и в мировой педагогической практике накоплен багаж, который может быть использован. Игровые технологии нашли широкое применение в нашей практике, т.к. они имеют огромный потенциал с точки зрения приоритетной образовательной задачи: формирования субъектной позиции ребёнка в отношении собственной деятельности, общения и самого себя. Игра как одно из древнейших педагогических средств обучения и воспитания переживает в настоящее время период своеобразного расцвета.

Понятие **«игровые педагогические технологии»** включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных *педагогических игр.*  В отличие от игр вообще *педагогическая игра обладает существенным признаком - четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.*

Особенностью игрового метода является то, что в игре все равны. Она посильна практически каждому ученику, даже тому, который не имеет достаточно прочных знаний в языке. Более того, слабый по языковой подготовке ученик может стать первым в игре: находчивость и сообразительность здесь оказываются порой более важными, чем знания в предмете. Незаметно усваивается языковой материал, а вместе с этим возникает чувство удовлетворения, ученик уже может говорить наравне со всеми.

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности. Итак, можно сказать, что обучающие игры (лексические, грамматические, ролевые) являются сильным мотивирующим фактором в процессе обучения иностранному языку. Игра способствует закреплению языковых явлений в памяти, поддержанию интереса и активности учащихся, возникновению желания у учащихся общаться на иностранном языке. Игры помогают учителю оживить урок, внести естественность в учебное общение на изучаемом иностранном языке, облегчить процесс усвоения языкового материала, сделать учебный труд интересным.

Мы считаем позитивными и рациональными сторонами использования игровых технологий следующие:

1. Игры помогают детям стать творческими личностями, учат творчески относиться к любому делу. Способность к творчеству заложена в детях самой природой. Они любят сочинять, выдумывать, фантазировать, изображать, перевоплощаться. Детское творчество быстро увядает, если к нему не проявляется интереса со стороны окружающих. Совместные игры сближают взрослых и детей.

2. Игра — наиболее комфортный способ познания для ребенка. Он может безо всяких ограничений применять свою фантазию для «решения» игровых задач, используя свойства своего характера и темперамента для достижения своих целей, т. е. подсознание, разум, фантазия ребенка «работают» синхронно.

3. Игротерапевтический момент. В процессе игры можно диагностировать, познать, ободрить, одобрить ребёнка. С помощью игры можно корректировать, улучшать, развивать в детях важные психологические свойства.

4. Игра активизирует мыслительную деятельность. В процессе игры у ребенка часто возникает желание принять решение (как поступить, что сказать, как выиграть). А если ребёнок будет думать на иностранном языке? Конечно же, здесь таятся богатые обучающие возможности. Дети, однако, над этим не задумываются. Для них игра — это, прежде всего, увлекательное занятие.

**II. Представление урока**

**Требования ФГОС к метапредметным результатам освоения программы**

* активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач;
* использование различных способов поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве сети Интернет), сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями учебного предмета.

**Цель педагогической игры:** образовательный результат, учебно-познавательная направленность

**Целесообразность использования:** игра **-** средство мотивации, активизация мыслительной деятельности, естественное общение и сотрудничество, творчество

Учителя английского языка делят аудиторию методом случайного отбора (используя карточки) на группы по 4 человека. Одновременно в мини – группах объясняются правила игры и начинается сам процесс игры.

Фамилия, имя, отчество учителя: Прокашева Елена Алексеевна

|  |  |
| --- | --- |
| Название фрагмента урока | Дискуссия «Углы» |
| Предметные результаты | Формирование навыков публичного выступления, навыков диалогической и монологической речи |
| Метапредметные результаты | 1. Формирование **коммуникативной компетенции** на уроках 2. Тренировка и развитие умения мыслить критически и объективно 3. Развитие умений планировать речевое высказывание, анализировать информацию 4. Развитие умений **сотрудничества и взаимодействия** |
| Оснащение | Таблички с надписями (Я согласен, Я не согласен, Я скорее соглашусь, Я скорее не соглашусь) |
| Ход фрагмента | 1. Разместить в разных углах классной комнаты таблички (Я согласен, Я не согласен, Я скорее соглашусь, Я скорее не соглашусь)  2. Дать утверждение для размышления  3. Дать возможность подумать перед тем, как сделать выбор куда встать (ученик индивидуально записывает свои аргументы)  4. Ученики делают выбор угла согласно своему мнению  5. Группы могут обсудить свои аргументы  6. Каждая группа может номинировать спикера  7. Обмен мнениями  8. Дать возможность поменять позицию  9. Каждый делает вывод по поводу выдвинутого утверждения |

|  |  |
| --- | --- |
| Фамилия, имя, отчество учителя: | Прокашева Елена Алексеевна |
| Название активной формы | Игра «Табу» |
| Примерный предполагаемый уровень | Любой уровень |
| Предметные результаты | Учащиеся научатся   * **Грамматические**: использовать грамматические конструкции базового уровня * **Лексические:** расширить словарный запас * **Коммуникативные:** строить устное речевое высказывание при недостаточном словарном запасе |
| Метапредметные результаты | * **Познавательные:** произвольно строить речевое высказывание в устной форме, выполнять учебные задачи, не имеющие однозначного решения. * Логические: анализировать данную ситуацию, уметь думать творчески. * **Коммуникативные:**  описывать объект: передавать его внешние характеристики, используя выразительные средства языка, характеризовать качества, признаки объекта, относящие его к определённому классу (виду); составлять небольшие устные монологические высказывания. * **Личностные:**  выражать  положительное отношение к процессу познания: проявлять внимание, удивление, желание больше узнать; применять правила делового сотрудничества. * **Регулятивные:** развитие мыслительной деятельности (анализ), выстраивать алгоритм последовательных действий, выбор целесообразных средств достижения цели |
| Ход игры | Учащиеся делятся на команды (не больше 5 участников в каждой).  Действия игроков: первый ученик в первой команде тянет карточку, его задача объяснить слово-табу со своей карточки команде, не называя его. Время объяснения ограничено. Если команда не успевает отгадать слово, спрашиваются варианты команд-соперников.  Учитель может варьировать правила как угодно, подстраивая игру под уровень знаний учеников. Например, ученики помладше могут описывать слово-табу, используя слова, написанные на карточке ниже в своем описании. Так им будет проще построить высказывание и выразить мысль. Ученикам постарше использовать нижние слова в описании не разрешается, иначе ответ будет слишком очевиден.  Можно продумать подсказки объясняющему ученику в затруднительной ситуации, систему бонусов (например, за быстрый и правильный ответ) и штрафов (к примеру, за выкрикивание не в свою очередь).  По истечении времени за правильные ответы начисляются победные очки, а за использованные вами слова-табу очки получают соперники. |
| Оснащение | Карточки для игры «Табу», часы или секундомер. |

|  |  |
| --- | --- |
| Фамилия, имя, отчество учителя: | Прокашева Елена Алексеевна |
| Название активной формы | Настольная игра |
| Примерный предполагаемый уровень | Любой уровень |
| Предметные результаты | Учащиеся научатся   * **Грамматические**: использовать грамматические конструкции ,разные времена глагола * **Лексические:** активизировать и расширять лексический запас * **Коммуникативные:** строить устное речевое высказывание |
| Метапредметные результаты | * **Познавательные:** произвольно строить речевое высказывание в устной форме, выполнять учебные задачи, не имеющие однозначного решения. * Логические: анализировать данную ситуацию, уметь думать творчески. * **Коммуникативные:**  описывать объект: передавать его внешние характеристики, используя выразительные средства языка, характеризовать качества, признаки объекта, относящие его к определённому классу (виду); составлять небольшие устные монологические высказывания. * **Личностные:**  выражать  положительное отношение к процессу познания: проявлять внимание, удивление, желание больше узнать; применять правила делового сотрудничества. * **Регулятивные:** развитие мыслительной деятельности (анализ), выстраивать алгоритм последовательных действий, выбор целесообразных средств достижения цели |
| Ход игры | Учащиеся делятся на команды (не больше 5 участников в каждой). Карточки раскладываются по кругу вопросами вниз.  Действия игроков: первый ученик в команде кидает кубик ,двигает фишку согласно выпавшему числу, берет карточку и задает вопрос ученику, сидящему рядом. Следующий ученик повторяет ход игры. Учитель может варьировать правила, как угодно, подстраивая игру под уровень знаний учеников. Например, ученикам помладше можно давать подсказку в виде картинки. Выигрывает тот ,кто первым дойдет до финиша. |
| Оснащение | Карточки для настольной игры , кубик ,фишки. |

|  |  |
| --- | --- |
| Фамилия, имя, отчество учителя: | Прокашева Елена Алексеевна |
| Название активной формы | M&M Activity |
| Примерный предполагаемый уровень | Любой |
| Предметные результаты | **-** развитие умения употреблять утвердительные предложения во всех временах  - совершенствование навыка аудирования |
| Метапредметные результаты | - развитие умения переводить информацию, данную в таблице, в вербальную систему  - развитие мыслительной деятельности, памяти  - развитие умения обобщать информацию |
| Ход фрагмента | I have got a magic box! What do you think there is in it? Yes, there are sweets and now we do a M&M Activity. Choose a sweet and tell us something about you according to the colour of your sweet in the table.  Stand up please into one circle. What have you learnt about people? |

***PLEASE, TELL US***

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Something about your school** |
|  | **Something about your family** |
|  | **Something about your hobby** |
|  | **Something about your students** |
|  | **Something about your plans for the coming holidays** |
|  | **Something you like most of all** |

**Результат использования игровых технологий :** проникновение идей коммуникативности , преподавание в русле коммуникативной методики, воспитание личности, способной осуществлять межкультурную коммуникацию.