**ПРИМЕНЕНИЕ ИНФОРМАЦИОННЫХ И ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ПРИ ОБУЧЕНИИ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ**

*С.Ю. Замарина*

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя общеобразовательная школа №5 имени О.И. Семёнова-Тян-Шанского, г. Мончегорск

**Тезисы доклада**

Важным элементом нового стандарта являются ориентировка школьников в информационных и коммуникативных технологиях (ИКТ) .  Использование информационно-коммуникационных технологий на уроках английского языка - это необходимое условие и механизм реализации ФГОС. При этом 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.

Использование игровых технологий с применением ИКТ на уроках английского языка позволяет организовать самостоятельные действия каждого ученика и реализовать его творческий потенциал. ИКТ применяются на любом этапе урока, а также, в процессе общения с родителями, учениками, и во внешкольной деятельности.

При отборе ИКТ для учебных целей необходимо оценивать, насколько они будут соответствовать языковому и общекультурному уровню конкретной группы обучающихся. Немаловажным критерием при отборе материала является также его актуальность, степень новизны и адаптация к обучаемому.

Использование информационно-коммуникационных технологий экономит время учителя и делает увлекательным процесс создания тренировочных и тестовых заданий учителем и процесс выполнения таких заданий обучающимися. 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.)