**Геймификация в современном уроке- технологии и методики для обучения младших школьников**

***Тугельбаева Наталья Александровна***

***учитель начальных классов***

***КГУ «Школа – гимназия № 113», г. Алматы***

Применение геймификации на уроках математики в начальной школе имеет несколько важных преимуществ:

Мотивация учеников. Игры, особенно те, которые используются в геймификации, могут быть очень мотивирующими для учеников. Вместо того, чтобы скучно решать задачи на бумаге, они получают возможность играть, соревноваться с другими учениками и выигрывать баллы или очки.

Увлечение математикой. Игры могут помочь ученикам увлечься математикой, потому что они позволяют применять знания в реальных или воображаемых ситуациях. Ученики могут увидеть, как математика применяется в реальной жизни, и какие преимущества они могут получить, изучая математику.

Развитие социальных навыков. Геймификация может помочь ученикам развивать социальные навыки, такие как работа в команде, коммуникация, эмпатия и сотрудничество. Ученики могут соревноваться друг с другом, но также могут работать в команде, чтобы достичь общей цели.

Доступность материала. Геймификация может сделать материал более доступным и легким для понимания для учеников. В играх могут использоваться яркие и привлекательные графики, звуки и визуальные эффекты, которые помогают ученикам лучше понимать материал.

Индивидуализация обучения. Геймификация может помочь учителям индивидуализировать обучение для каждого ученика. Игры могут быть настроены на разные уровни сложности, чтобы соответствовать навыкам каждого ученика. Учитель может также настроить игру на определенные навыки или знания, которые ученик должен усвоить.

Например: Математический дуэль

Математический дуэль - это игра, в которой два ученика соревнуются в решении математических задач. Учитель может выбрать задания разной сложности и подобрать их для каждого ученика. Ученики должны решать задачи как можно быстрее, чтобы выиграть дуэль.

Геймификация в русском языке

Буквы-конструкторы

В этой игре ученики должны использовать буквы, чтобы составить слова, а затем использовать эти слова для составления предложений. Учитель может использовать разные уровни сложности для разных учеников, чтобы каждый мог получить задание на своем уровне.

Пример задания: "Составьте слово из букв 'м', 'а', 'м', 'а', 'ш', 'и', 'н', 'а', 'д', 'е', 'т', 'с', 'т', 'в', 'о'. Затем используйте это слово для составления предложения."

Составление рассказа

В этой игре ученики должны использовать заданные слова, чтобы составить короткий рассказ. Учитель может использовать разные темы для разных учеников, чтобы каждый мог получить задание на своем уровне.

Пример задания: "Используя слова 'дом', 'кошка', 'сад', 'дерево', 'цветок', составьте короткий рассказ о вашем домашнем животном."

Таким образом, применение геймификации на уроках в начальной школе имеет не только развлекательный эффект, но и может способствовать развитию социальных навыков, мотивации и интереса к математике, а также помочь учителям индивидуализировать обучение.

Список использованной литературы:

1. Борисова, Е. В., & Рыжкова, Н. В. (2017). Игровые технологии в обучении русскому языку. Вестник Томского государственного университета. Филология, (49), 36-43.
2. Коваленко, И. Н., & Стрельникова, И. С. (2017). Игровые технологии в обучении русскому языку. Вестник МГПУ, (3), 122-126.
3. Статья "Gamification in education: A systematic mapping study" в журнале Computers & Education, которая исследует различные подходы и эффекты применения геймификации в образовании.