

**КГУ «Общеобразовательная школа имени Абая отдела образования
Федоровского района» УОАКО**

Геймификация урока музыки в начальной школе

АВТОРСКАЯ РАБОТА



Автор: Каленова Айдана Тулегеновна



с. Фёдоровка, 2025 г.



СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
I. Педагогические основы геймификации в музыкальном образовании учащихся начальной школы	5
1.1 Психологические особенности музыкального образования учащихся начальной школы	6
1.2 Понятие и место геймификации в музыке	7
1.3 ИИ как инструмент геймификации	8
II. Методические приёмы и инструменты геймификации уроков музыки в начальной школе	10
2.1 Примеры игровых приёмов на разных этапах уроках музыки	10
2.2 Интеграция ИИ-инструментов	15
2.3 Игры для разных видов музыкальной деятельности учащихся начальной школы	18
III. Адаптивность и инклюзивность геймифицированных уроков музыки в начальной школе	24
3.1 Адаптивность игровых методов для разных уровней подготовки	25
3.2 Инклюзивность и доступность геймифицированных практик	27
3.3 Риски и ограничения	28
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	30
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	31

ВВЕДЕНИЕ

Музыкальное образование в системе общего среднего образования Республики Казахстан в условиях обновленного содержания рассматривается как неотъемлемая часть формирования функциональной грамотности и духовно-нравственного воспитания учащихся начальной школы. Ведущую роль в этом процессе играют современные педагогические технологии, направленные на развитие творческих способностей, эмоционально-ценностной сферы и формирование устойчивой мотивации к изучению музыки.

Одним из актуальных направлений методического поиска выступает геймификация образовательного процесса, которая рассматривается не только как средство активизации познавательной деятельности, но и как инструмент формирования метапредметных компетенций учащихся начальной школы.

Работа опирается на следующие действующие нормативные документы: Закон Республики Казахстан «Об образовании», Государственный общеобязательный стандарт среднего образования Республики Казахстан, Типовые учебные планы общего среднего образования РК, Концепция культурной политики Республики Казахстан на 2023 – 2029 годы.

Актуальность работы обусловлена рядом факторов:

1. Переходом начальной школы на обновленное содержание образования, где приоритет отводится деятельностному и личностно-ориентированному подходам.
2. Необходимостью повышения мотивации учащихся начальной школы к занятиям музыкой, учитывая их возрастные психологические особенности.
3. Возрастающей ролью цифровых технологий и искусственного интеллекта в образовательном процессе, что требует поиска оптимальных методик их интеграции.
4. Недостаточной разработанностью музыкально-педагогических моделей геймификации в школьной практике.

Цель работы: разработка и теоретическое обоснование методических подходов к применению геймификации на уроках музыки в начальной школе.

Задачи работы:

1. Изучить психологические особенности восприятия музыки учащимися начальной школы.
2. Проанализировать педагогический потенциал геймификации в музыкальном образовании.
3. Определить возможности интеграции инструментов искусственного интеллекта в уроки музыки.
4. Разработать методические приёмы и инструменты геймификации.
5. Определить критерии оценки эффективности внедрения геймификации в образовательный процесс.

Научная новизна заключается в том, что в музыкально-педагогической практике геймификация рассматривается как системная технология

организации музыкальных игр, а не как использование отдельных игровых приёмов.

Методологическая база работы опирается на труды казахстанских педагогов и исследователей:

- З.К. Сабитова (развитие музыкального образования в условиях обновленного содержания);
- А.К. Кусаинова (педагогика искусства и эстетического воспитания);
- Л.М. Баймухамедова (методика преподавания музыки в начальной школе);
- Ж.Ж. Наурызбаева (цифровизация и креативные подходы в образовании).

Практическая значимость, заключается в том, что разработанные методические приёмы и инструменты геймификации могут быть использованы:

- учителями музыки общеобразовательных школ РК;
- методистами отделов образования при подготовке курсов повышения квалификации;
- студентами педагогических вузов и колледжей как учебно-методический материал;
- в системе дополнительного образования (музыкальные кружки, студии).

Адресаты работы:

- учителя музыки начальной школы;
- методисты;
- студенты педагогических специальностей;
- разработчики учебно-методических материалов.

Ожидаемые результаты внедрения:

1. Повышение мотивации и интереса учащихся начальной школы к музыкальному искусству.
2. Формирование у учащихся устойчивых музыкально-эстетических компетенций.
3. Развитие креативности, коммуникативных и цифровых навыков.
4. Повышение эффективности урока музыки за счет внедрения игровых технологий и ИИ-инструментов.
5. Обеспечение практического вклада в развитие методики преподавания музыки в Казахстане.

I. ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ГЕЙМИФИКАЦИИ В МУЗЫКАЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ УЧАЩИХСЯ НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЫ

Современное музыкальное образование в начальной школе требует постоянного поиска инновационных педагогических решений, которые позволили бы органично соединить учебные задачи с интересами ребёнка и его индивидуальными психологическими особенностями. В условиях обновлённого содержания образования учитель музыки сталкивается с необходимостью не только передавать знания, но и формировать у детей устойчивую мотивацию к музыкальной деятельности, развивать их эмоционально-ценностную сферу и способность к творческому самовыражению. Одним из наиболее перспективных направлений в решении этих задач выступает геймификация, которая в последние годы всё активнее применяется в образовательной практике, выходя далеко за пределы своей первоначальной сферы - информационных технологий.

Геймификация в музыкальном образовании понимается не просто как включение отдельных игровых моментов или элементов в структуру урока, а как системная педагогическая технология. Она строится на целостной организации учебного процесса, где каждая игра, задание или музыкальное упражнение имеет чётко обозначенную цель, встроено в логику урока и способствует решению образовательных, развивающих и воспитательных задач. Таким образом, геймификация позволяет превратить урок музыки в пространство, где обучение становится одновременно увлекательным, эмоционально насыщенным и методически выверенным.

Педагогические основы применения геймификации в музыке тесно связаны с учётом возрастных особенностей учащихся начальной школы. Для детей этого возраста характерны высокая эмоциональность, потребность в игровой активности, ярко выраженная чувствительность к художественным образам и желание проявлять инициативу. Музыкальная деятельность выступает для них не только средством эстетического развития, но и мощным инструментом формирования креативного мышления, коммуникативных умений, навыков сотрудничества и элементов эмоционального интеллекта. Именно поэтому игровые формы в музыкальном обучении позволяют объединить художественное и развивающее начало, обеспечивая гармоничное сочетание образовательных и воспитательных функций.

Геймификация урока музыки способствует решению ряда педагогических задач:

- **формирование интереса к музыкальному искусству** через использование игровых механик, близких и понятных детям (баллы, уровни, «миссии», творческие квесты);
- **актуализация знаний и навыков** за счёт включения повторения и закрепления материала в игровую форму, что повышает эффективность усвоения;

- **развитие креативности и воображения**, так как музыкальные игры побуждают детей придумывать, сочинять, интерпретировать;
- **воспитание коммуникативных навыков и сотрудничества**, поскольку многие игровые формы предполагают работу в парах или группах;
- **создание положительного эмоционального фона урока**, что особенно важно в младшем школьном возрасте, когда эмоциональная вовлечённость напрямую влияет на результативность обучения.

Следует подчеркнуть, что геймификация в музыкальном образовании выполняет не только функцию развлечения, но и становится инструментом реализации ключевых принципов педагогики: деятельностного подхода, интеграции обучения и воспитания, личностно-ориентированного взаимодействия учителя и ученика. Через игровые механики ребёнок включается в активную деятельность, а музыка воспринимается не как абстрактная дисциплина, а как живой и интересный способ познания мира.

Таким образом, педагогические основы геймификации в музыкальном образовании учащихся начальной школы заключаются в создании особого образовательного пространства, где музыкальные знания и умения формируются через систему специально сконструированных игр и заданий. Это пространство позволяет соединить художественное восприятие, эмоциональное переживание и когнитивное освоение материала в единый процесс, обеспечивая не только усвоение учебного содержания, но и развитие личности ребёнка.

1.1 Психологические особенности музыкального образования учащихся начальной школы

Младший школьный возраст является одним из наиболее благоприятных периодов для приобщения ребёнка к искусству. В этот этап развития дети отличаются повышенной восприимчивостью к художественным впечатлениям: музыка оказывает на них непосредственное эмоциональное воздействие, помогает формировать ценностные ориентации, развивает способность к сопереживанию и открывает новые каналы для выражения чувств. Именно поэтому музыкальное обучение в начальной школе приобретает особое значение, так как оно способствует не только эстетическому развитию, но и становлению личности в целом.

Особенностью учащихся начальной школы является их естественная потребность в игровой активности. Дети этого возраста легче включаются в процесс обучения, если он организован в форме игры и предполагает использование элементов воображения, ролевого взаимодействия или соревновательных ситуаций. Такая форма подачи материала делает урок музыки эмоционально насыщенным и увлекательным, а усвоение знаний происходит более естественно и продуктивно.

Музыкальное образование в начальной школе должно учитывать следующие психологические характеристики учащихся:

➤ **потребность в эмоциональной окрашенности деятельности** - дети особенно чувствительны к ярким образам и выразительным средствам, что требует интеграции музыки с движением, инсценировкой и визуальными образами;

➤ **преобладание непроизвольного внимания** - для удержания интереса необходимо чередование видов активности, включение музыкальных игр, ритмических заданий и творческих импровизаций;

➤ **ориентация на коллективные формы взаимодействия** – учащиеся начальной школы предпочитают совместное пение, игру в ансамбле, участие в музыкальных инсценировках, что способствует развитию сотрудничества и навыков общения;

➤ **стремление к самовыражению** - ребёнку важно проявить свои способности и получить признание сверстников, а музыкальная деятельность предоставляет для этого широкие возможности: от исполнения песни до создания собственных ритмов или мелодий.

Следовательно, игровые формы на уроках музыки выполняют не только функцию развлечения, но и важную развивающую задачу. Через игру ребёнок постепенно осваивает музыкальный язык, учится слушать и слышать, развивает воображение и эмоциональный интеллект. При этом музыка становится не абстрактной учебной дисциплиной, а источником радости, творчества и самореализации.

Таким образом, психологические особенности учащихся начальной школы определяют необходимость опоры на игру и эмоциональную вовлечённость в музыкальном образовании. Такая организация обучения обеспечивает гармоничное сочетание познавательных и воспитательных функций, способствует формированию устойчивого интереса к искусству и поддерживает целостное развитие ребёнка.

1.2. Понятие и место геймификации в музыке

Геймификация в музыкальном образовании трактуется как целостная педагогическая система, основанная на применении игровых механизмов (уровни, правила, миссии, достижения, награды, квесты, рейтинги), которые целенаправленно интегрируются в процесс изучения музыки. В отличие от традиционной игры, которая зачастую носит эпизодический характер и используется как средство разрядки или переключения внимания, геймификация предполагает системность и стратегическую направленность. Она выстраивается таким образом, что каждое задание, упражнение или музыкальная игра становятся частью единого образовательного маршрута, где каждый последующий шаг ребёнка логично продолжает предыдущий и подводит его к конкретному учебному результату.

Музыка как вид искусства обладает ярко выраженной эмоциональной и образной природой, поэтому игровые механики органично вписываются в её изучение. Через систему заданий ребёнок не только осваивает нотную грамоту

или развивает слух, но и проживает увлекательное «музыкальное путешествие», где обучение сопровождается эмоциональными переживаниями, возможностью выбора и личным вкладом в общий результат.

Место геймификации в музыкальном образовании определяется несколькими ключевыми факторами:

- **повышение вовлечённости и мотивации учащихся** - благодаря элементам игры ребёнок воспринимает обучение как захватывающий процесс, а не как обязанность;
- **создание пространства сотрудничества и сотворчества** - многие игровые формы предполагают работу в парах и группах, что усиливает коммуникативный аспект урока музыки;
- **закрепление знаний через эмоциональное проживание** - эмоциональный фон усиливает запоминание, поэтому изученный материал связывается не только с когнитивным, но и с чувственным опытом ребёнка;
- **развитие креативности и инициативности** - игровые механизмы побуждают детей проявлять воображение, пробовать новые решения, импровизировать;
- **формирование метапредметных компетенций** - в процессе геймификации учащиеся учатся планировать, принимать решения, работать в команде, оценивать результат своей деятельности.

Таким образом, геймификация в музыке выступает не как дополнительный инструмент или разовое средство активизации урока, а как один из ведущих способов организации образовательного процесса, соответствующий современным требованиям. Она позволяет соединить художественное и педагогическое начало, сделать музыкальное образование динамичным, увлекательным и ориентированным на личностное развитие ребёнка.

1.3. Искусственный интеллект как инструмент геймификации

Развитие цифровых технологий в XXI веке оказывает значительное влияние на систему образования, включая музыкальную педагогику. Искусственный интеллект (ИИ) открывает принципиально новые возможности для организации учебного процесса, особенно в условиях применения геймификационных подходов. В отличие от традиционных цифровых средств, ИИ не ограничивается ролью инструмента - он может выполнять функции партнёра, модератора и даже соавтора музыкальной игры, превращая урок в интерактивное и динамичное пространство.

Использование ИИ в начальной школе требует особого педагогического осмысления, так как обучение детей младшего школьного возраста должно учитывать их эмоциональную сферу, когнитивные возможности и особенности игровой мотивации. Грамотно встроенный в процесс геймификации

искусственный интеллект способен не только разнообразить урок музыки, но и сделать его более персонализированным и продуктивным.

Ключевые возможности ИИ в геймифицированном музыкальном обучении включают:

- **генерацию музыкальных фрагментов (мелодий, ритмов, аккордовых последовательностей)**, которые могут использоваться как задания для учеников: «повтори», «дополни», «создай вариацию»;
- **адаптивные упражнения** - уровень сложности заданий автоматически подстраивается под темп усвоения материала конкретным ребёнком, что снижает риск перегрузки и повышает интерес к занятиям;
- **интерактивные игровые сценарии** - ИИ может выступать ведущим викторины, персонажем в музыкальном квесте или «виртуальным дирижёром» в игре «битва оркестров»;
- **мгновенная обратная связь** - ученик сразу видит результат своих действий (точность ритма, высоту звука, выразительность исполнения) и получает рекомендации по улучшению;
- **создание среды для творческих экспериментов** - дети могут взаимодействовать с ИИ как с «музыкальным партнёром», который отвечает на их импровизации новыми мелодическими или ритмическими вариантами.

Важно подчеркнуть, что применение искусственного интеллекта не заменяет роль учителя. Педагог остаётся главным организатором образовательного процесса, а ИИ лишь расширяет его возможности: помогает создавать вариативные задания, поддерживает индивидуальную траекторию обучения и формирует условия для вовлечённого и увлекательного освоения музыки.

Таким образом, искусственный интеллект становится значимым инструментом музыкальной геймификации, позволяя соединить творческое, игровое и образовательное начало. Его использование способствует развитию у детей не только музыкальных способностей, но и навыков взаимодействия с современными технологиями, что отвечает требованиям цифровой эпохи и задачам обновлённого содержания образования.

II. МЕТОДИЧЕСКИЕ ПРИЁМЫ И ИНСТРУМЕНТЫ ГЕЙМИФИКАЦИИ УРОКОВ МУЗЫКИ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ

Эффективное внедрение геймификации в музыкальное образование учащихся начальной школы предполагает не ограничиваться эпизодическим применением игр, а выстраивать целостную педагогическую систему, где каждый элемент урока опирается на мотивирующие механизмы, соответствующие возрастным и психологическим особенностям детей. При этом важно учитывать, что игровые приёмы должны не отвлекать от содержания урока, а органично сочетаться с музыкальным материалом, усиливая его восприятие и закрепление.

Игровая среда создаёт условия для того, чтобы ребёнок не просто воспроизводил музыкальные знания, но и проживал их эмоционально, активно вовлекался в совместное творчество, пробовал себя в разных ролях — певца, исполнителя, композитора, слушателя. В таком подходе акцент переносится с формального усвоения информации на формирование устойчивого интереса и личностного отношения к музыке.

Особое значение приобретает то, что геймификация в музыкальном обучении стимулирует развитие сразу нескольких сфер:

- **КОГНИТИВНОЙ** - ученик осваивает новые знания через проблемные задания и игровые ситуации;
- **ЭМОЦИОНАЛЬНОЙ** - музыка становится источником ярких переживаний, которые закрепляются через игру;
- **СОЦИАЛЬНОЙ** - игровые формы способствуют сотрудничеству, взаимопомощи и умению работать в коллективе;
- **ТВОРЧЕСКОЙ** - ученики получают возможность придумывать свои решения, проявлять фантазию и индивидуальность.

Таким образом, геймификация в музыке выступает не как дополнение к уроку, а как методический принцип, позволяющий построить обучение на основе активности, взаимодействия и личной вовлечённости детей. Именно в этом заключается её ценность для современной начальной школы, где от педагога требуется создавать условия не только для передачи знаний, но и для формирования эмоционально-ценностного опыта и креативных навыков, востребованных в будущем.

2.1. Примеры игровых приёмов на разных этапах урока музыки

На различных этапах урока могут использоваться особые игровые формы, усиливающие внимание и повышающие вовлечённость детей.

Этап «Вызов»

На начальном этапе урока важно создать эмоциональный настрой и вовлечь учащихся в деятельность. Вместо традиционного приветствия педагог

может использовать **«музыкальное приветствие»** – короткий ритмический сигнал или вокализ, который дети повторяют и предлагают свои варианты. Такая форма помогает быстро включиться в совместную работу и активизировать внимание.

Этап «Осмысление»

При изучении и закреплении нового материала уместно использовать игровые формы, где знание открывается через задание. Например:

- ✓ **«Музыкальные загадки»** – учащиеся угадывают мелодию или инструмент по звучанию.
- ✓ **«Квест»** – поиск «потерянной ноты» в мелодии или восстановление правильной последовательности звуков.
- ✓ **«Музыкальное лото»** – сопоставление ритмов или картинок со звучащими фрагментами.
- ✓ **«Кто быстрее?»** – соревновательная игра, где команды исполняют ритмические рисунки.

Такие формы делают процесс активным, поддерживают интерес и способствуют лучшему усвоению материала.

Этап «Рефлексия»

На заключительном этапе урока игровые приёмы помогают подвести итоги и зафиксировать личные достижения. Эффективным является использование **«Музыкальной лестницы успеха»**: каждый ученик обозначает свой результат - с помощью смайлика, короткого ритмического рисунка или мелодического мотива. Это формирует у детей положительное отношение к обучению, способствует самооценке и развитию уверенности в собственных силах.



Игровые приёмы и элементы геймификации на уроках музыки

Этап урока	Название игры	Ход игры	Механизмы геймификации	Ожидаемый результат
Вызов	Музыкальная разминка-квест	Учитель включает весёлый отрывок, дети повторяют ритмы и мелодии.	Баллы за верные ответы, уровни сложности.	Настрой на работу, активизация внимания.
	Таинственный звук	Учитель воспроизводит звук инструмента, дети угадывают.	Жетоны, рейтинг угадываний.	Развитие слуха, концентрация.

	Музыкальные аватары	Ученики выбирают роль (певец, композитор и другие) и выполняют задания.	Достижения, миссии для ролей.	Повышение мотивации, вовлечённость.
	Звуковой пазл	Учитель играет мелодию частями, ученики собирают её.	Баллы, коллективная миссия.	Развитие памяти, командная работа.
	Музыкальная зарядка	Ученики выполняют движения под аккорды, темп усложняется.	Уровни, рейтинг активности.	Развитие ритма, настрой на урок.
	Лови ритм	Учитель хлопает ритмы, ученики должны «поймать» нужный.	Миссия, баллы за скорость.	Внимание, слуховое восприятие.
	Музыкальный микрофон	Ученики по кругу называют песни/композиторов.	Баллы, рейтинг активности.	Развитие речи, атмосфера доверия.
	Секретный сигнал	Ученики играют короткие звуки, класс угадывает чей.	Жетоны, командный рейтинг.	Развитие слуха, взаимодействие.
	Звуковая мозаика	Ученики собирают карточки с нотами и исполняют.	Баллы за точность, миссия.	Усвоение нотной грамоты.
	Музыкальный прогноз	Учитель играет фрагмент, дети предсказывают тему урока.	Жетон за догадку, достижение.	Мотивация, прогнозирование.
Осмысление	Музыкальные загадки	Ученики угадывают мелодии или	Баллы, звёзды достижений.	Развитие слуха, интерес к музыке.

		инструменты.		
	Квест: Найди потерянную ноту	Нужно восстановить пропущенную ноту в мелодии.	Миссия, жетоны.	Закрепление нотного письма.
	Музыкальное лото	Сопоставление картинок или ритмов со звучанием.	Рейтинг, жетоны.	Проверка усвоения материала.
	Кто быстрее?	Команды соревнуются в исполнении ритмов.	Система уровней.	Развитие чувства ритма.
	Хоровой баттл	Команды исполняют песни, остальные оценивают.	Рейтинг, жетоны.	Артистизм, командная работа.
	Собери оркестр	Классификация инструментов на интерактивной доске.	Миссия, награда.	Систематизация знаний.
	Музыкальная дуэль	Две команды воспроизводят ритмы, класс выбирает победителя.	Рейтинг, жетоны.	Соревновательность, внимание.
	Мы продюсеры	Группы создают афишу и исполняют мини-произведение.	Достижения за оригинальность	Развитие творчества, интеграция.
	Музыкальное бинго	Ученики отмечают услышанные термины на карточке.	Награды за полное бинго.	Закрепление терминов.
Звуковая викторина	Вопросы по понятиям и прослушивание фрагментов.	Рейтинг команд, миссия.	Проверка знаний, активизация внимания.	

Рефлексия	Музыкальная лестница успеха	Ученики отмечают результат смайликом, ритмом или мелодией.	Уровни достижений.	Формирование самооценки.
	Светофор настроения	Карточки зелёного, жёлтого, красного цвета.	Быстрый рейтинг.	Эмоциональная рефлексия.
	Эхо-урока	Ученики повторяют ключевые слова/ритмы «ЭХОМ».	Жетоны за точность.	Закрепление материала.
	Музыкальный рюкзак	Каждый «кладёт» знание или навык в воображаемый рюкзак.	Награда «Лучший собиратель знаний».	Осознание приобретённых умений.
	Звезда урока	Голосование за самого активного ученика.	Награда-звезда.	Повышение мотивации.
	Нота-впечатление	Ученики выбирают ноту (до–си), отражающую настроение.	Символическая шкала.	Эмоциональная оценка урока.
	Музыкальный букет	Каждый «дарит» классу эмоцию или слово.	Коллективная награда.	Поддержка атмосферы доверия.
	Круг аплодисментов	Ученики благодарят аплодисментам и выбранного одноклассника.	Награда – признание класса.	Формирование позитивного климата.
	Песня-итог	Совместное исполнение фрагмента песни.	Миссия «Закрепи урок музыкой».	Сплочённость, радостное завершение.

	Музыкальная открытка	Учащиеся рисуют/пишут впечатления о занятии.	«Карта эмоций класса».	Развитие творческой рефлексии.
--	---------------------------------	---	---------------------------	--------------------------------------

2.2 Интеграция ИИ-инструментов

Введение инструментов искусственного интеллекта (ИИ) в образовательный процесс Республики Казахстан стало одним из приоритетов государственной политики в сфере цифровизации образования. Согласно инструктивно-методическому письму Министерства просвещения РК на 2025–2026 учебный год, особое внимание уделяется применению ИИ и цифровых ресурсов в начальных классах, где формируется базовый интерес к предметам, развивается функциональная грамотность и закладываются основы творческого мышления.

Для уроков музыки это имеет особое значение. Младшие школьники воспринимают музыку эмоционально и образно, поэтому традиционное объяснение нотной грамоты или ритмических рисунков может быть для них сложным и не всегда увлекательным. Интеграция ИИ позволяет решить эту проблему за счёт:

- **персонализации** - адаптация заданий под уровень каждого ребёнка (например, ИИ-приложения подсказывают, если ученик ошибается в ритме, и предлагают более простое упражнение);
- **геймификации** - использование игровых механик (баллы, уровни, бейджи), что особенно важно для детей 1–4 классов, ориентированных на игру как ведущую деятельность;
- **мультимедийности** - превращение абстрактных понятий (звук, ритм, высота) в наглядные картинки, анимации и интерактивные задания;
- **обратной связи** - ребёнок получает не только оценку учителя, но и автоматический отклик программы («ты угадал ритм», «нужно попробовать ещё раз»), что создаёт доверительную цифровую среду;
- **мотивации** - урок становится не формальной тренировкой, а увлекательным «музыкальным путешествием» с квестами, загадками и виртуальными наградами.

В казахстанских школах уже внедрены и активно используются такие ресурсы, как **Day of AI** (курс цифровой грамотности для 1–4 классов), **BilimLand/OnlineMektep** (национальная образовательная платформа с мультимедийным контентом), а также рекомендованные в методических письмах цифровые инструменты (**Wordwall, Kahoot, Testter.kz, OpenU**). Эти ресурсы доступны на казахском и русском языках, что делает их универсальными для городских и сельских школ.

Интеграция ИИ-инструментов в геймификацию уроков музыки

№	Инструмент / ресурс	Ход применения на уроке музыки	Элементы геймификации	Ожидаемый результат
1	Day of AI (курс MIT, адаптированный в РК) 	Учитель использует мини-задания о закономерностях звуков и ритма.	Квесты, уровни сложности, бейджи.	Дети осваивают основы цифрового мышления через музыку.
2	BilimLand 	Применение интерактивных уроков и мультимедиа по нотам и инструментам.	Баллы, жетоны, автоматические рейтинги.	Усвоение понятий нотной грамоты в игровой форме.
3	OnlineMektep (часть BilimLand) 	Использование тестов и тренажёров для закрепления ритмов и мелодий.	Соревнования классов, рейтинговые списки.	Повышение интереса, закрепление знаний.
4	Wordwall (рекомендован письмами МОН РК)	Создание «музыкального лото», викторин и пазлов для детей.	Накопление очков, игры «на время».	Эмоциональное вовлечение, активизация внимания.

				
5	Kahoot 	Онлайн-викторины по темам «инструменты», «жанры», «композиторы».	Таблица лидеров, награды за правильные ответы.	Развитие памяти, соревновательная мотивация.
6	Testter.kz (ИИ-репетитор) 	Проверка знаний: «угадай инструмент», «найди лишнюю ноту».	Автоматическая проверка, подсказки, награды.	Индивидуальная поддержка прогресса, самоконтроль.
7	OpenU.kz (Открытый университет Казахстана) 	Просмотр коротких видео о музыке + задания для обсуждения.	Викторины после видео, рейтинги активности.	Усвоение материала через визуализацию и игру.
8	Canva for Education 	Создание детьми «музыкальных постеров» и карточек с нотами.	Коллективный проект, награды за креативность.	Развитие творческих навыков, интеграция с ИИ-дизайном.

				
9	OYLA (детский журнал с заданиями) 	Использование головоломок о музыке и ритмах.	Пазлы, коллекция наклеек-достижений.	Развитие логики и внимания через игру.
10	Astana Hub AI Movement (курсы для педагогов) 	Учитель разрабатывает собственные ИИ-игры или задания для урока.	Миссии и проекты для классов.	Повышение цифровых компетенций учителя, обновление уроков.

Таким образом, интеграция ИИ в обучение музыке в начальных классах позволяет не только сделать урок более современным и интересным для ребёнка, но и отвечает государственным приоритетам: развитию цифровой грамотности, творческих способностей и функциональной грамотности младших школьников.

Следует еще раз подчеркнуть, что ИИ выступает здесь не как замена учителю, а как помощник, который помогает превратить обычный урок музыки в увлекательное и познавательное приключение.

2.3 Игры для разных видов музыкальной деятельности учащихся начальной школы

Музыкальная деятельность учащихся начальной школы включает не только инструментальное музицирование, пение и слушание музыки, но и освоение основ музыкальной культуры через знакомство с композиторами. Важно, чтобы все эти виды работы были представлены в игровой форме, так

как игра является ведущей деятельностью ребёнка младшего школьного возраста и обеспечивает эмоциональное включение в процесс обучения.

Игры позволяют сделать уроки музыки живыми, увлекательными и доступными. Они развивают у детей слух, чувство ритма, вокальные навыки, образное мышление и эмоциональную отзывчивость, а также формируют устойчивый интерес к музыкальному искусству.

Игры для разных видов музыкальной деятельности учащихся начальной школы



Вид деятельности	Название игры	Ход игры	Элементы геймификации	Ожидаемый результат
Знакомство с композиторами	Музыкальный портрет	Учитель показывает фото композитора, дети подбирают к нему «характерную» музыку (весёлую, торжественную).	Баллы за правильные ассоциации.	Формирование представлений о композиторах.
	Кто сочинил?	Учитель проигрывает отрывок, дети выбирают имя композитора из предложенных карточек.	Викторина, рейтинг.	Развитие музыкальной памяти.
	Музыкальный пазл	Из фактов биографии нужно собрать «картинку жизни композитора».	Квест.	Усвоение биографических сведений.
	Композитор и эпоха	Учитель даёт название эпохи (барокко, классицизм), дети выбирают подходящего композитора.	Очки за точный ответ.	Развитие историко-музыкальных знаний.

	Музыкальная афиша	Дети создают афишу концерта (рисунок + подпись) с именем композитора.	Награды за креатив.	Интеграция музыки и изобразительного искусства.
	Поймай мелодию	Учитель играет отрывок, дети должны угадать композитора.	Соревновательный элемент.	Закрепление знаний через слух.
	Музыкальная викторина «Да–нет»	Учитель задаёт вопросы о композиторе, дети отвечают карточками «да» или «нет».	Очки за правильные ответы.	Быстрое повторение фактов.
	Музыкальный квест «Ключ композитора»	Дети выполняют задания (отгадать мелодию, назвать инструмент), чтобы «открыть дверь» к портрету композитора.	Командная миссия.	Развитие интереса к музыкальной истории.
	Лента времени	Ученики располагают карточки с композиторами в правильном порядке.	Баллы за скорость и точность.	Осознание исторической последовательности.
	Музыкальный следопыт	Учитель «теряет» карточки с фактами о композиторах, дети их находят и составляют рассказ.	Награда за сбор информации.	Навык анализа и пересказа.
Слушание	Музыкальный детектив	Поиск повторяющихся элементов в музыке.	Жетоны за находки.	Развитие аналитического слуха.

	Кто спрятался в музыке?	Найти знакомый мотив в произведении.	Баллы за точность.	Внимание к деталям.
	Музыка-картина	Рисунок или словесное описание прослушанного.	Награда за креатив.	Ассоциативное мышление.
	Музыкальный термометр	Определить «горячая/холодная» музыка.	Шкала настроений.	Развитие эмоционального восприятия.
	Найди повтор	Поднять руку при повторе мотива.	Очки за быстроту.	Слуховая память, внимание.
	Звуковая прогулка	Дети изображают походку под музыку.	Игровые роли.	Слух + моторика.
	Загадки настроения	Определить эмоцию музыки.	Карточки эмоций.	Эмоциональное восприятие.
	Кто ведущий?	Один дирижирует движениями под музыку.	Роль лидера.	Навык подражания и ритма.
	Стоп-музыка	Музыка прерывается, дети замирают и описывают настроение.	Соревнование.	Концентрация и анализ.
	Музыкальный компас	Определить направление мелодии (вверх/вниз).	Игровая шкала.	Развитие высотного слуха.
Пение	Поющий мяч	Бросая мяч, дети поют ноты/слова.	Баллы за правильность	Развитие интонации, вокальной памяти.
	Пой, как герой	Пение голосом сказочного персонажа.	Ролевая игра, жетоны.	Эмоциональная выразительность.
	Музыкальная лестница	Пение гаммы, изображая	Прогресс по ступеням.	Осознание высоты звука.

		движение вверх/вниз.		
	Дополни песню	Учитель начинает фразу, дети заканчивают.	Баллы за точность.	Развитие слуха и памяти.
	Вокальный светофор	Цвет карточки задаёт громкость пения.	Символическая шкала.	Контроль силы голоса.
	Поющий телефон	Передача мотива по цепочке.	Жетоны за точное повторение.	Развитие слуховой памяти.
	Музыкаль- ные эмоции	Пение одной фразы с разным настроением.	Достижения «Актёр».	Развитие эмоционально го слуха.
	Дуэт- сюрприз	Двое поют вместе: один выше, другой ниже.	Награда за гармонию.	Навык ансамблевого пения.
	Пой и хлопай	Одновременное пение и ритмическое сопровождение.	Баллы за координацию.	Развитие музыкально- ритмического чувства.
	Пой наоборот	Учитель поёт вверх, дети вниз.	Игровой вызов.	Развитие интервального слуха.
Игра на инструментах	Музыкаль- ный поезд	Каждый ребёнок добавляет свой ритм к предыдущему, образуя «поезд».	Цепочка заданий, баллы за точность.	Развитие памяти, чувство ритма.
	Капитан оркестра	Один ребёнок задаёт темп, остальные подстраиваются.	Роль лидера, очки за согласован- ность.	Координация, внимание.
	Ожившие предметы	Дети подбирают звуки инструментов к предметам (тихо - книга, громко - молоток).	Фантазийная миссия.	Развитие образного мышления.
	Секретный барабанщик	Один ученик играет за ширмой,	Жетоны за верный ответ.	Слуховое внимание, командная

		остальные угадывают.		работа.
	Музыкальная шкатулка	«Открывается» воображаемая шкатулка - дети изображают инструмент.	Эффект сюжета, награды.	Эмоциональная вовлечённость.
	Калейдоскоп звуков	Каждый играет звук, вместе составляют «узор».	Баллы за гармонию.	Командное взаимодействие.
	Ритм-цепочка	Каждый ребёнок добавляет новый элемент ритма.	Прогресс-бар, уровни.	Развитие ритмического слуха.
	Музыкальные часы	12 учеников - «часы» со своим ритмом, учитель называет время.	Соревнование на скорость.	Внимательность, точность.
	Волшебная палочка	Учитель «включает» и «выключает» игроков касанием палочки.	Роли, награды.	Развитие дисциплины и слуха.
	Оркестр природы	Инструментами изображают дождь, ветер, гром.	Коллективная миссия.	Ассоциативное мышление, командная работа.

III. АДАПТИВНОСТЬ И ИНКЛЮЗИВНОСТЬ ГЕЙМИФИЦИРОВАННЫХ УРОКОВ МУЗЫКИ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ

Музыкальное образование в начальной школе Республики Казахстан в условиях обновлённого содержания приобретает особое значение как инструмент формирования у младших школьников не только эстетического вкуса, но и эмоционально-ценностных ориентиров. Важным вектором развития выступает ориентация на такие категории, как адаптивность и инклюзивность, что отражает современные тенденции отечественной педагогики и закреплено в национальной нормативно-правовой системе. Так, в действующей редакции Закона Республики Казахстан «Об образовании» (по состоянию на 17 июля 2025 года) инклюзивное образование трактуется как процесс, предполагающий равный доступ всех детей к обучению с учётом их индивидуальных возможностей и образовательных потребностей.

Не менее важным стратегическим документом, задающим долгосрочные ориентиры в данной сфере, стала Концепция инклюзивной политики Республики Казахстан на 2025–2030 годы. В ней подчёркивается необходимость системного формирования условий, которые позволят каждому ребёнку, в том числе имеющему особые образовательные потребности, участвовать в полноценном учебном и воспитательном процессе, включая художественно-эстетическую сферу и музыкальное образование.

В практической плоскости положения концепции и закона находят выражение в конкретных шагах Министерства просвещения. Согласно официальным данным, в 2025 году более 90 % школ республики обеспечили условия для инклюзивного образования, а свыше 85 % детей с особыми образовательными потребностями получили необходимую психолого-педагогическую поддержку. Это свидетельствует о том, что инклюзия перестаёт быть декларацией и постепенно превращается в устойчивую практику, где особое место занимает музыкальное воспитание как универсальный канал социализации и самовыражения.

Использование геймификации в данном контексте выступает мощным ресурсом реализации принципа адаптивности. Игровые формы позволяют учителю варьировать сложность заданий, подстраивать их под уровень развития ребёнка и его темп освоения материала. Так создаётся возможность для формирования индивидуальной образовательной траектории: одни дети осваивают базовые элементы нотной грамоты и ритмики, другие получают шанс для творческих импровизаций и самостоятельных композиций. Такая гибкость отвечает задачам личностно-ориентированного подхода, обозначенного в образовательных стандартах.

Инклюзивный потенциал геймификации заключается в универсальности игровых приёмов, которые легко модифицируются с учётом сенсорных и

когнитивных особенностей школьников. Мультимодальные задания (визуальные, слуховые, тактильные) дают возможность вовлечь в музыкальную деятельность детей с нарушениями слуха или зрения, а также обучающихся с иными ограничениями. Поддержку этих практик усиливает кадровая политика: в школах вводятся новые должности - педагог-ассистент, специальный педагог, тьютор, - которые обеспечивают сопровождение образовательного процесса и расширяют возможности использования игровых технологий.

Необходимо подчеркнуть и эмоционально-ценностный аспект. Музыкальные уроки, построенные на геймификации, создают атмосферу радости и увлечённости, снимают страх перед ошибкой, формируют позитивный опыт общения со сверстниками. Подобная образовательная среда полностью соответствует стандартам психолого-педагогической поддержки, утверждённым Министерством просвещения в 2024 году, и позволяет не только обучать, но и воспитывать, обеспечивая эмоциональное благополучие учащихся.

Однако важно учитывать, что внедрение геймификации требует педагогической меры. Чрезмерный акцент на игровых элементах способен отвлечь внимание от содержания, а избыточная соревновательность иногда провоцирует стресс у детей. В связи с этим в методических рекомендациях по сопровождению инклюзивного образования подчёркивается необходимость соблюдения баланса между игровыми формами и музыкально-педагогическим содержанием.

Итак, адаптивность и инклюзивность геймифицированных уроков музыки следует рассматривать как центральные направления в развитии музыкального образования младших школьников. Они обеспечивают не только доступность и равные возможности для всех детей, но и создают условия для раскрытия творческого потенциала, формирования устойчивой мотивации к обучению и достижения эмоционального благополучия. Такое понимание отвечает задачам обновлённого содержания и стратегическим приоритетам государственной образовательной политики Республики Казахстан.

3.1. Адаптивность игровых методов для разных уровней подготовки

Одной из ключевых особенностей геймификации, определяющей её эффективность в начальной школе, является способность к адаптации и гибкому применению в зависимости от образовательного уровня и индивидуальных характеристик учащихся. Начальное звено общеобразовательной школы всегда отличается значительной неоднородностью: в одном классе могут обучаться дети, посещающие музыкальные кружки или обладающие развитым слухом и чувством ритма, и те, кто только начинает знакомиться с элементарными музыкальными понятиями и впервые сталкивается с нотной записью. В таких условиях традиционные единообразные методики нередко оказываются недостаточными, тогда как игровые технологии позволяют выстроить многоуровневый и

вариативный процесс, где каждый ребёнок получает возможность для личного прогресса.

Геймификация открывает широкие возможности для дифференцированного подхода. Для начинающих учеников, чьи знания и навыки ограничиваются восприятием простых музыкальных фрагментов, наиболее эффективными являются задания репродуктивного характера: повторить услышанный ритм, воспроизвести короткую мелодию, опознать тембр инструмента или определить направление мелодического движения. Такие упражнения закрепляют базовые навыки и формируют уверенность в собственных возможностях. В то же время для учащихся, обладающих более высоким уровнем подготовки, педагог может организовать творческие миссии: сочинение ритмического рисунка, импровизация вокальной фразы, дополнение мелодии новыми интонациями или придумывание музыкального сопровождения. Подобные задания развивают креативность и самостоятельность мышления, формируют навыки анализа и интерпретации музыкального материала.

Система уровней и достижений в геймификации выполняет важную функцию мотивационного сопровождения. Присвоение статусов («бронзовый», «серебряный», «золотой» уровень или иные игровые категории) помогает ребёнку видеть свой прогресс и ставить перед собой новые цели. Такая система является своеобразным «педагогическим навигатором», позволяющим каждому ученику двигаться в индивидуальном темпе, но при этом оставаться в общей динамике класса. Важно, что игровые награды и признание достижений способствуют снижению учебной тревожности, формируют позитивное отношение к уроку музыки и усиливают внутреннюю мотивацию.

Адаптивность игровых методов проявляется и в возможности гибкой корректировки заданий педагогом. В зависимости от настроения класса, эмоционального состояния детей или возникающих трудностей учитель может упростить задание, сделать его коллективным, добавить визуальные подсказки или, напротив, усложнить его, расширив диапазон задач. Такая вариативность соответствует принципам обновлённого содержания образования Республики Казахстан, где акцент делается на деятельностный подход, активное участие учащихся в процессе и построение индивидуальной образовательной траектории.

Особое значение имеет эмоционально-ценностный компонент адаптивности. Для учащихся начальной школы важно не только овладеть музыкальными знаниями, но и почувствовать радость совместного творчества, испытать чувство успеха и значимости собственного вклада. Игровая форма помогает устранить страх ошибки, поддерживает эмоциональное вовлечение и создаёт атмосферу сотрудничества. Даже самые простые упражнения в игровой оболочке воспринимаются детьми как увлекательное приключение, а не как обязательное задание, что укрепляет интерес к музыкальной деятельности.

Таким образом, адаптивность игровых методов позволяет превратить урок музыки в пространство, где каждый ребёнок чувствует себя включённым и

успешным, независимо от исходного уровня подготовки. За счёт гибкой структуры заданий, многоуровневой системы достижений и эмоциональной насыщенности геймификация обеспечивает равные условия для продвижения всех учащихся, поддерживая гармоничное сочетание познавательной, развивающей и воспитательной функций музыкального образования.

3.2. Инклюзивность и доступность геймифицированных практик

Современная система образования Республики Казахстан ориентирована на реализацию принципа инклюзивности, который рассматривается как одно из ведущих направлений государственной образовательной политики. Инклюзивное образование предполагает создание таких условий, при которых каждый ребёнок, вне зависимости от его физических возможностей, когнитивного уровня или образовательных потребностей, имеет равный доступ к знаниям и полноценное участие в школьной жизни. В этом контексте геймификация выступает не просто как инструмент активизации учебного процесса, а как универсальный механизм, обеспечивающий доступность и вовлечённость всех категорий учащихся в музыкальную деятельность.

Игровая форма позволяет нивелировать барьеры, которые могут возникать у детей с особыми образовательными потребностями. Для школьников с нарушениями слуха значительный эффект оказывает использование визуальных игровых элементов: карточек с нотами и ритмами, цветовых сигналов, компьютерных программ, где звуковые параметры дублируются визуальными эффектами или движением. Такие приёмы позволяют детям воспринимать музыкальную информацию через зрительный канал и включаться в общий процесс урока.

Учащимся с нарушениями зрения подойдут игровые практики, основанные на слуховом и тактильном восприятии. Музыкальные задания могут сопровождаться использованием шумовых инструментов, фишек, тактильных карточек или предметов-шумелок, которые позволяют ребёнку ощущать ритм и темп через прикосновение. Особое место занимают игры на развитие слуха: воспроизведение ритмических рисунков, узнавание мелодий или определение тембра инструмента по звучанию. Такой подход даёт возможность компенсировать зрительные ограничения за счёт активного включения слуховой и моторной памяти.

Для детей, испытывающих трудности в обучении, важно создавать условия постепенного усложнения игровых заданий. Геймификация позволяет выстроить пошаговую систему, где каждая новая задача опирается на уже освоенные навыки. Чёткие правила, понятная структура, регулярное использование бонусов и поощрений создают у ребёнка чувство стабильности и уверенности. Игровая среда снижает уровень тревожности и позволяет воспринимать обучение не как испытание, а как увлекательный процесс, в котором даже маленький успех имеет большое значение.

В то же время геймификация предоставляет широкие возможности для работы с одарёнными детьми. Для таких учащихся можно организовывать творческие квесты, импровизационные конкурсы, задания на сочинение ритмов и мелодий. Использование искусственного интеллекта и цифровых приложений открывает доступ к созданию собственных музыкальных композиций, расширяет границы креативности и формирует у ребёнка опыт самостоятельного художественного высказывания.

Особая ценность геймифицированных практик заключается в том, что они формируют атмосферу сотрудничества и взаимоподдержки. В процессе групповых игр и музыкальных проектов дети учатся взаимодействовать, принимать различия друг друга, помогать одноклассникам с особыми потребностями и уважать успехи каждого участника. Тем самым урок музыки превращается не только в образовательное, но и в воспитательное пространство, где укрепляются гуманистические ценности, заложенные в обновлённом содержании образования Казахстана.

Таким образом, геймификация делает уроки музыки по-настоящему доступными для всех категорий учащихся. Она позволяет интегрировать детей с различными образовательными потребностями в единое учебное пространство, сохраняя общую динамику и атмосферу радости. Включение игровых методов в практику инклюзивного образования способствует формированию у школьников чувства сопричастности, уважения к разнообразию и уверенности в собственных силах, что полностью соответствует стратегическим целям современной образовательной политики Республики Казахстан.

3.3. Риски и ограничения

Несмотря на несомненные педагогические преимущества геймификации, её применение в музыкальном образовании требует предельной осторожности и грамотной методической организации. Игровые технологии способны значительно повысить мотивацию и вовлечённость, однако их некритичное или чрезмерное использование порой приводит к обратным эффектам. Именно поэтому при внедрении геймификации важно учитывать потенциальные риски и своевременно их минимизировать.

Одним из наиболее распространённых рисков становится смещение акцента с содержания на форму. При слишком активном использовании игровых механик учащиеся могут воспринимать урок как набор развлечений, а внимание к самим музыкальным задачам - к развитию слуха, ритмики, певческих и исполнительских навыков - оказывается ослабленным. В этом случае игра утрачивает своё образовательное назначение и начинает выполнять лишь функцию отвлечения.

Второй риск связан с перегрузкой цифровыми элементами. Интеграция технологий действительно открывает новые возможности (визуализация звуков, использование приложений для создания музыки, элементы

дополненной реальности), но при избыточном применении цифровые инструменты могут вытеснить живое общение педагога и учащихся. Урок музыки рискует потерять эмоциональную теплоту, которая возникает в процессе совместного пения, живого звучания инструментов и непосредственного взаимодействия.

Особое внимание следует уделять и соревновательному аспекту. Многие игровые практики строятся на принципах состязательности, что стимулирует активность, но не всегда воспринимается детьми положительно. Для части учащихся проигрыш в игре способен вызывать стресс, снижать мотивацию и формировать чувство неуспешности. Если подобная ситуация повторяется систематически, ребёнок может начать избегать участия в музыкальной деятельности.

Не менее серьёзной проблемой является неравномерность вовлечения. В условиях недостаточной педагогической организации игровая активность нередко концентрируется на более сильных учащихся, обладающих развитым слухом или уверенностью в своих силах. Слабые же дети оказываются в роли наблюдателей, что противоречит самим принципам геймификации и инклюзивности.

Для минимизации этих рисков педагогу важно соблюдать несколько ключевых условий. Во-первых, необходимо обеспечивать баланс между игрой и содержанием: игровые элементы должны органично вплетаться в образовательную логику, а не подменять её. Во-вторых, следует подбирать игровые механики с учётом индивидуальных особенностей детей, чтобы задания оставались посильными для каждого. В-третьих, важно сочетать цифровые и традиционные формы музыкального воспитания: использование гаджетов и программ должно дополняться живым звучанием и непосредственным творческим общением. И, наконец, в классе необходимо формировать культуру сотрудничества, где игра воспринимается не только как состязание, но и как совместный поиск, командное творчество и поддержка друг друга.

Таким образом, грамотное применение геймификации в музыкальном образовании предполагает не только внедрение игровых инструментов, но и глубокую педагогическую рефлекссию. Лишь при условии методического баланса геймификация способна сохранить свою образовательную ценность, усиливая интерес и вовлечённость детей, не теряя при этом основного содержательного и воспитательного потенциала урока музыки.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Геймификация уроков музыки в начальной школе является эффективным средством повышения интереса и мотивации учащихся к музыкальному искусству. Включение игровых элементов позволяет детям воспринимать музыку не только как учебный предмет, но и как пространство для творчества, общения и самовыражения.

Игровые приёмы на разных этапах урока («вызов», «осмысление», «рефлексия») помогают учителю создавать эмоционально насыщенную атмосферу, поддерживать внимание детей и облегчать усвоение музыкальных знаний и навыков. Представленные формы работы через игру на инструментах, пение, слушание музыки и знакомство с композиторами дают возможность комплексного развития музыкальности учащихся начальной школы.

Важной особенностью геймификации является её **адаптивность**. Учитель может варьировать сложность заданий, формы игры и темп урока в зависимости от уровня подготовки и индивидуальных особенностей учащихся. Это позволяет каждому ребёнку почувствовать себя успешным, независимо от исходных музыкальных способностей.

Не менее значимым аспектом становится **инклюзивность**. Игровые формы, основанные на сотрудничестве и командных заданиях, создают условия для участия всех детей, включая учащихся с особыми образовательными потребностями. Музыкальные игры становятся инструментом социализации, развития уверенности в себе и укрепления положительной самооценки.

Особое значение приобретает интеграция цифровых и ИИ-инструментов, которые делают уроки более современными, интерактивными и доступными, обеспечивая персонализацию обучения и расширяя возможности учителя.

Практическая ценность геймификации заключается в том, что она:

- формирует положительную мотивацию к музыкальным занятиям;
- развивает творческое и критическое мышление;
- укрепляет коммуникативные навыки и умение работать в коллективе;
- поддерживает эмоциональное здоровье и создаёт атмосферу успеха.

Таким образом, геймификация на уроках музыки в начальной школе выступает не как дополнение, а как педагогический принцип, обеспечивающий гармоничное сочетание обучения, воспитания и развития ребёнка. Она соответствует современным приоритетам образования Республики Казахстан и может стать устойчивым инструментом в практике учителя музыки, способствуя формированию функциональной грамотности и духовно-нравственных ценностей младших школьников.



СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Закон Республики Казахстан «Об образовании» от 27 июля 2007 года № 319-III
2. Государственный общеобязательный стандарт среднего образования Республики Казахстан (ГОСО РК).
3. Типовые учебные планы общего среднего образования Республики Казахстан.
4. Концепция культурной политики Республики Казахстан на 2023–2029 годы.
5. Инструктивно-методическое письмо об организации учебного процесса в общеобразовательных школах Республики Казахстан на 2025–2026 учебный год.
6. Сабитова З.К. Методика преподавания музыки в начальной школе. – Алматы: Рауан, 2021.
7. Кусаинова А.К. Педагогика искусства и эстетическое воспитание школьников. – Нур-Султан: Фолиант, 2020.
8. Баймухамедова Л.М. Современные технологии музыкального образования в условиях обновленного содержания. – Алматы: Қазақ университеті, 2022.
9. Наурызбаева Ж.Ж. Цифровизация и креативные подходы в образовании: учебное пособие. – Астана: ЕНУ им. Л.Н. Гумилева, 2023.
10. Аргынғалиева Г.Т. Музыкальное воспитание младших школьников: теория и практика. – Караганда: КарГУ, 2019.
11. Шалгынбаева К.А. Инновационные подходы в преподавании музыки в начальной школе. – Шымкент: ЮКГУ им. М. Ауэзова, 2021.
12. Оспанова Р.Б. Роль музыки в формировании духовно-нравственных ценностей младших школьников. – Павлодар: КТУ, 2020.
13. Espinosa L.E. Gamification strategies for music education: methodology and practice. – New York: Springer, 2020.
14. Argyrakou C.-C., Milakis E., Lalou A. Rhythms of Play: Advancing Music Education through Gamification in Primary Schools. – London: Routledge, 2023.
15. Klock A.C.T., Almeida C., Kalinowski M. Gamification in Education: theory, practice and ethical challenges. – Berlin: De Gruyter, 2023.
16. Kulmanova S. Comparative analysis of music curricula for primary schools in Kazakhstan. – Almaty: КазНПИУ, 2022.
17. Seilbayeva M. Teachers' experience in gamification in Kazakhstan's classrooms. – Almaty: НИШ, 2021.