

# Геймификация на уроках в начальной школе

1

**Модуль:** Геймификация образовательного процесса

2

**Модуль:** Предметно-содержательный блок по ФГОС

3

**Модуль:** Универсальность текстов в начальной школе: приемы работы

4

**Модуль:** Социализация и коммуникация

5

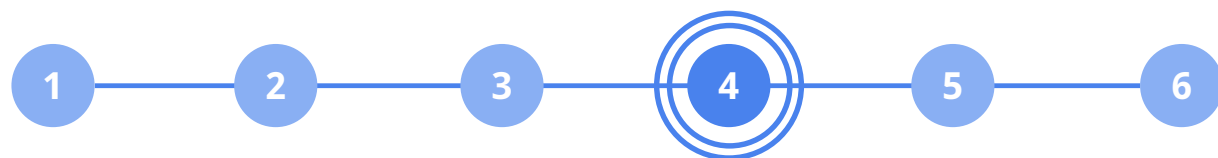
**Модуль:** Психовозрастные особенности личности учащегося начальных классов

6

**Модуль:** Контрольный модуль

Тема 4.3

# Особенности коммуникации учащихся начальных классов



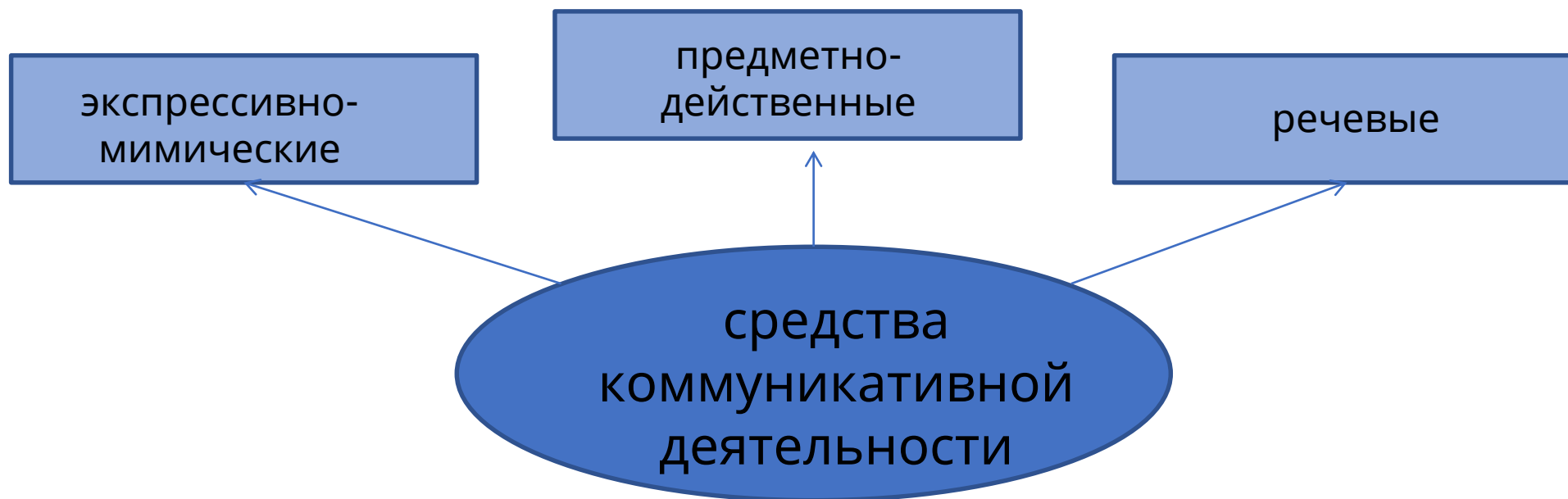
**Модуль**

Социализация и коммуникация

# Понятие коммуникативной деятельности

Коммуникативная деятельность - взаимодействие двух (и более) людей, направленное на согласование и объединение их усилий с целью налаживания отношений и достижения общего результата

М.И.Лисина



# Коммуникативная компетентность

Коммуникативная компетентность - это умение ставить и решать определенные типы коммуникативных задач:

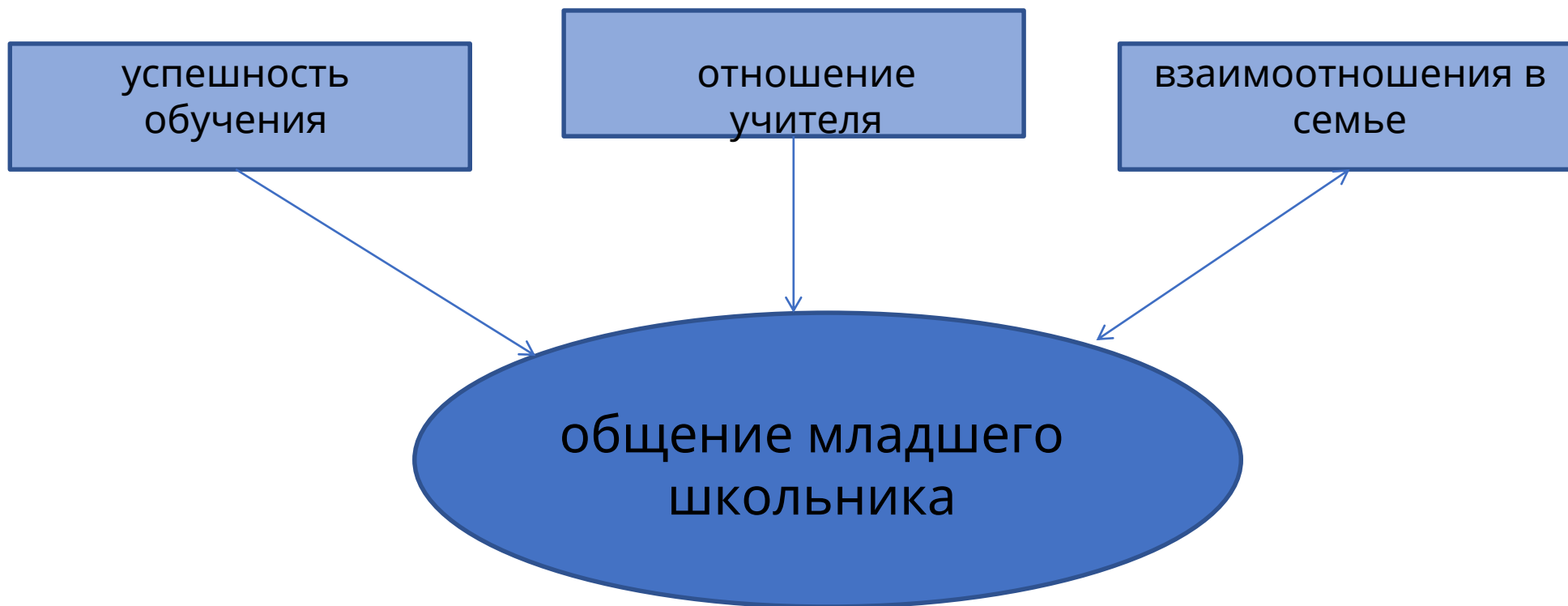
- определять цели коммуникации
- оценивать ситуацию
- учитывать намерения и способы коммуникации партнера (партнеров)
- выбирать адекватные стратегии коммуникации
- быть готовым к осмысленному изменению собственного речевого поведения

# Компоненты коммуникативной компетентности

**В качестве важнейших компонентов в коммуникативную компетентность входит:**

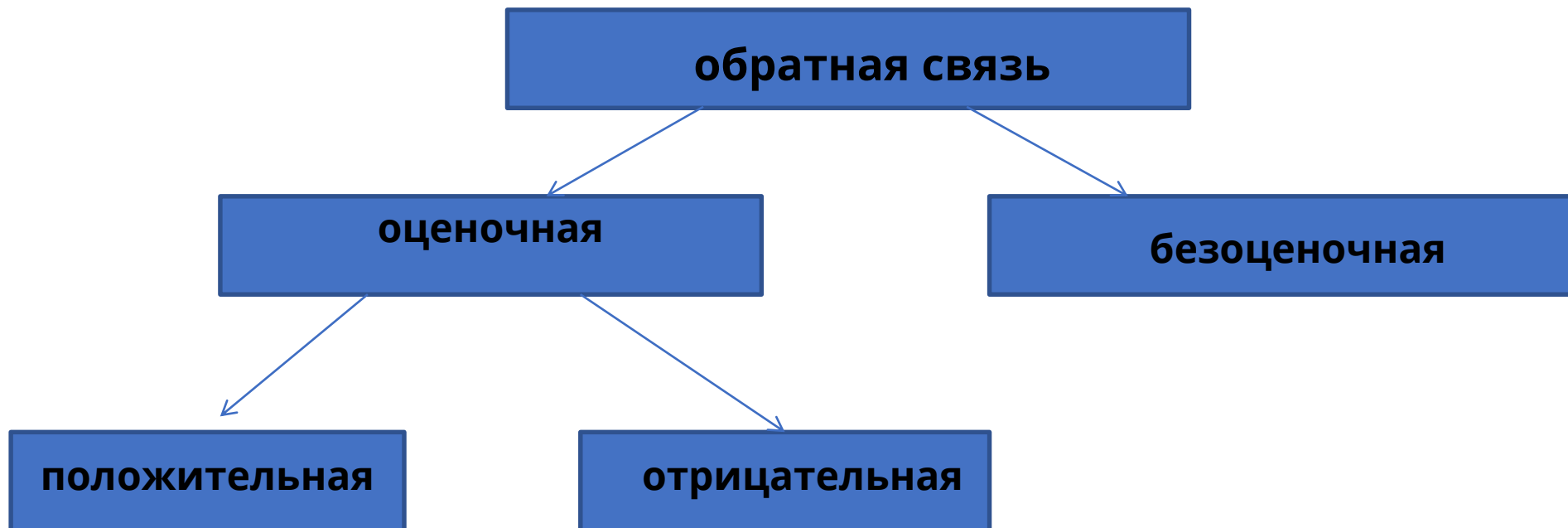
- **способность устанавливать и поддерживать необходимые контакты с другими людьми**
- **владение определенными нормами общения и поведения (правилами вежливости и др.)**

# Особенности общения младших школьников



# Обратная связь

Обратная связь - это вербальные и невербальные сообщения, которые человек преднамеренно или непреднамеренно посылает в ответ на сообщение другого человека



# Геймификация как педагогическое средство

- мотивирует учебное взаимодействие
- способствует согласованию и объединению усилий учеников
- стимулирует к получению общего результата (продукта)
- обеспечивает получения постоянной, измеримой обратной связи
- обеспечивает возможность динамичной корректировки поведения ученика в процессе коммуникации

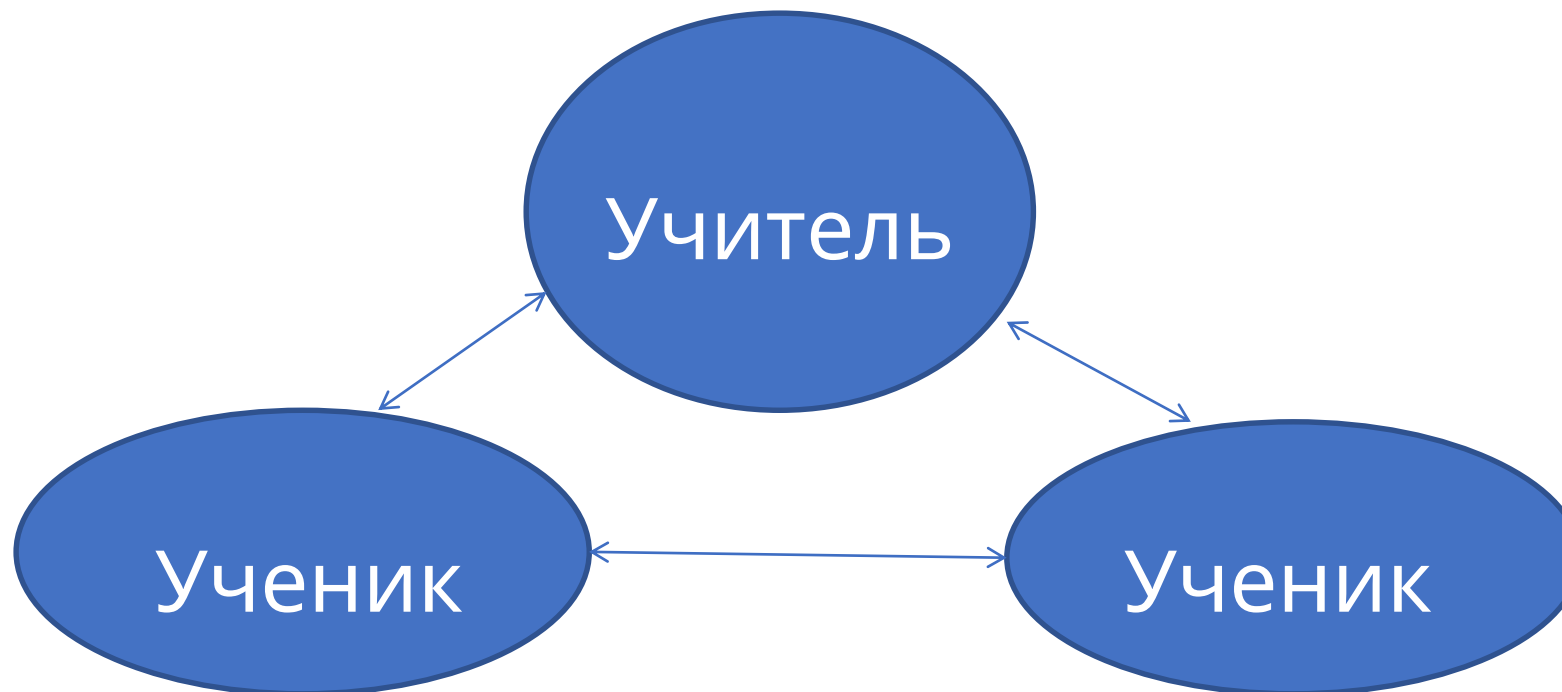


# Коммуникативная деятельность и геймификация

Использование геймификации предполагает проектирование 2-х планов коммуникативной деятельности:

- Реальной (учебной)
- Игровой (воображаемой)

## Общеклассная коммуникация



## Общеклассная коммуникация

### Ученик учится:

строить высказывание, утверждение

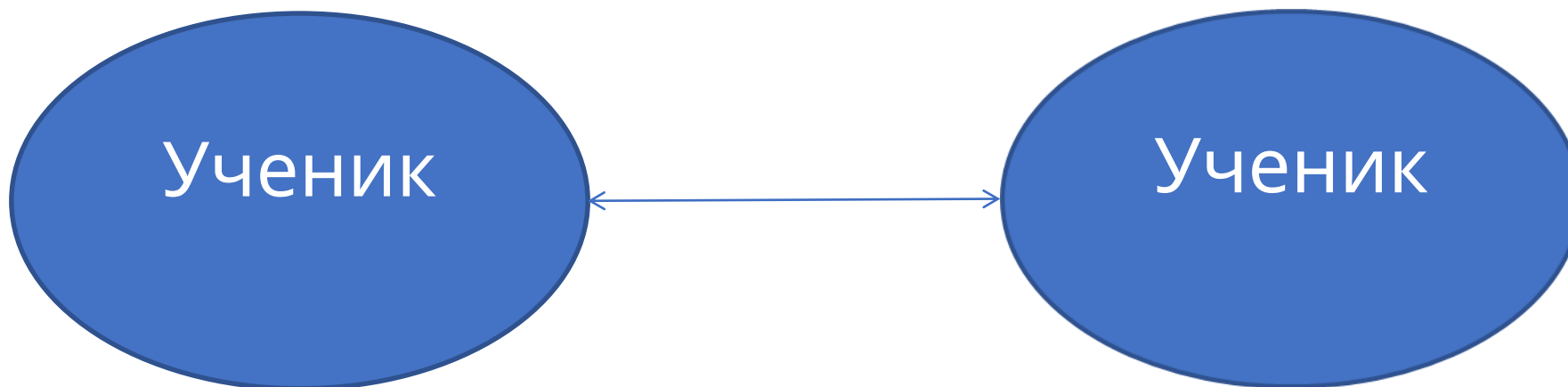
выражать согласие, несогласие

уточнять, дополнять высказывание

задавать вопросы, отвечать на вопросы

выходить из конфликтной ситуации

# Коммуникация в группе



# Формирование групп

по желанию учеников

случайное

по инициативе лидера

по требованию учителя

по типу работы

по теме работы

по уровню сложности

## Способы взаимодействия в группе

конвейер

МОЗГОВОЙ  
штурм

ролевая модель

кооперация

# Марафоны Учи.ру

**Марафон** – командное соревнование по количеству решенных карточек на Учи.ру одновременно между классами внутри школы и между учениками одного класса.

**Цель** - в указанный промежуток времени выполнить 500 карточек.

**Награды:** грамоты, дипломы учащимся и учителям. Все награды можно найти в разделе портфолио в личном кабинете на Учи.ру.

# Чат Учи.ру

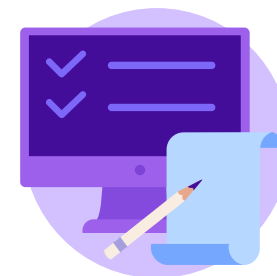
Есть два чата: чат с учителем и без учителя

- Уникальные стикеры
- Возможность прикреплять любые файлы



## Внеурочная деятельность на Учи.ру

- Интерактивные задания по основным предметам
- Игры для тематических занятий с детьми
- Методические рекомендации для учителей



Готовые сценарии  
для проведения  
занятий



Всестороннее  
развитие  
школьников



Методические  
материалы



Бесплатный  
доступ

Регистрируйтесь на **UCHi.RU**

8 800 500 30 72 • [info@uchi.ru](mailto:info@uchi.ru) • [uchi.ru](http://uchi.ru)