

*Данилова Анна Ивановна*

канд. культурологии, доцент

Филиал ФГБОУ ВО «Кубанский государственный  
университет» в г. Новороссийске

г. Новороссийск, Краснодарский край

*Вавилова Валерия Викторовна*

учитель

МБОУ «СОШ №32»

г. Новороссийск, Краснодарский край

## **ХАРАКТЕРИСТИКА ИНТЕРАКТИВНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ПРИМЕНЯЕМЫХ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ**

*Аннотация:* в статье исследуется одна из важнейших проблем, стоящих перед современной школой – проблеме применения интерактивных технологий в начальной школе. Авторами осуществлён краткий обзор интерактивных технологий, среди которых электронные учебники, компьютерные игры, образовательные платформы, тренажёры-программы.

*Ключевые слова:* учебный процесс, традиционные технологии, интерактивные технологии, информационно-коммуникативные технологии.

В процессе формирования личности образование играет одну из важнейших ролей, а начальное образование выполняет ключевую роль, так как формирует фундамент всех дальнейших достижений ребенка в учебе.

Современные образовательные технологии направлены на создание условий для активного участия учеников в учебном процессе.

К таким технологиям относятся:

– игровые формы обучения: игровая деятельность позволяет сделать обучение увлекательным и интересным, повышает мотивацию и эффективность обучения;

– проектная деятельность: проектирование способствует развитию творческих способностей и самостоятельности, так как дети учатся планировать свою работу, анализировать полученные результаты и представлять итоговую продукцию;

– информационно-коммуникационные технологии (ИКТ): использование ИКТ открывает новые возможности для интерактивного взаимодействия учителя и учеников, делает обучение доступным и привлекательным.

Более подробно остановимся на информационно-коммуникационных технологиях. Применение ИКТ способствует решению многих проблем традиционного обучения, создавая благоприятные условия для активизации самостоятельной деятельности учащегося и вовлечения его в учебно-воспитательную деятельность. Популярными видами интерактивных технологий, помогающих развивать мышление, память, внимание, воображение, являются электронные учебники, компьютерные игры, мультимедийные презентации, веб-сайты и мобильные приложения.

Электронные учебники позволяют сделать процесс изучения предмета увлекательным и интерактивным, помогая детям лучше усваивать материал.

К преимуществам электронных учебников относятся следующие:

– интерактивность и визуализация: современные электронные учебники предлагают яркие иллюстрации, анимации и видеоролики, которые значительно повышает уровень понимания материала учащимися начальных классов [2];

– персонализация обучения: электронные учебники позволяют настраивать сложность заданий индивидуально для каждого ребёнка, что поддерживает интерес к обучению [3];

– удобство и доступность: электронные учебники легко обновляются и дополняются новым контентом, обеспечивая доступ к актуальным материалам; они могут использоваться как дома, так и в классе, позволяя родителям контролировать учебный процесс своего ребенка [6].

Несмотря на многочисленные преимущества, существуют и трудности, связанные с внедрением электронных учебников, среди которых – необходимость подготовки учителей к работе с новыми технологиями.

Кроме того, важно обеспечить равный доступ всех детей к электронным ресурсам, иначе такое неравенство может привести к усилению цифрового разрыва среди учащихся.

Таким образом, электронные учебники представляют собой перспективный инструмент для улучшения качества образования в начальной школе. Их внедрение требует тщательной подготовки и поддержки со стороны государства и образовательных учреждений.

Компьютерные игры – стратегии, ролевые, симуляторы, имитаторы, логические – активно используются в качестве дополнительного инструмента обучения, особенно при изучении трудных или абстрактных понятий. По мнению М.А. Жумаева, «особенностью компьютерных игр является то, что в качестве одного из игроков здесь выступает компьютер. В обучающей компьютерной игре можно приобретать знания, умения и навыки посредством деятельности по заданным правилам. В них необходимо выделять два компонента: обучающий и игровой. На уроке один из компонентов может преобладать, т. е. игра во время обучения и обучения во время игры» [4].

Однако при всех положительных моментах использования компьютерных игр необходимо помнить о существующих ограничениях и возможных рисках: злоупотребление компьютерными играми ведет к снижению концентрации внимания, ухудшению зрения, нарушению режима сна; кроме того, существует риск развития зависимости от виртуальной среды.

Широкое распространение получили российские онлайн-платформы, такие как «Учи.ру» и «ЯКласс», которые занимают лидирующие позиции в сфере дистанционной формы обучения, предлагая широкий спектр инструментов для преподавателей и учеников.

Платформа «Учи.ру» – эффективный инструмент для организации индивидуальных траекторий обучения, позволяя отслеживать прогресс каждого ученика. Она предлагает разнообразные задания и упражнения, направленные на формирование базовых навыков, способствует повышению уровня знаний и активному включению детей в учебный процесс [1].

«ЯКласс» – многофункциональная платформа, обеспечивающую комплексный подход к обучению. Среди особенностей платформы – большое количество упражнений и тестовых заданий, ориентированных на проверку и закрепление

полученных знаний. «ЯКласс» – это образовательный интернет-ресурс, материалами которого могут воспользоваться как педагоги и учащиеся, так и родители школьников.

Особенностью использования ресурса является то, что им можно воспользоваться и с мобильных устройств, что не только привлекательно для современных учащихся, но и делает процесс использования материалов «ЯКласс» более удобным для всех участников образовательного процесса [7].

Среди цифровых образовательных ресурсов, активно используемых в начальном образовании, можно выделить следующие:

– «Математический Тетрис»: можно использовать при закреплении таблицы умножения, как во фронтальной форме (с помощью интерактивной доски), так и в индивидуальной форме работы (в компьютерном классе); учащиеся могут пройти уровень повторно, при проигрыше, так у них появляется мотивация в изучении материала; данный тренажер ориентирован на учащихся 2–3 класса;

– компьютерная программа «Сложение и вычитание столбиком» позволяет обучающимся проверить правильность решения, исправить неправильный ответ и решить подобные примеры; программа ориентирована на учащихся 3 класса;

– тренажер-программа «Отличник» объединяет три основных блока: примеры, уравнения, задачи; программа может быть использована при самостоятельной работе в компьютерном классе; преимущество программы в объективности оценки, которую компьютер выставляет самостоятельно; учащиеся могут установить программу дома для закрепления материалов, компьютер всякий раз генерирует подобные, новые задания и примеры [5].

Важно отметить, что применение интерактивных технологий должно учитывать возрастные особенности детей. Для эффективного формирования необходимых компетенций необходимо грамотное сочетание традиционных форм занятий с инновационными методиками.

### *Список литературы*

1. Буткова Е.А. Опыт использования цифровых образовательных платформ для достижения планируемых результатов по математике (на примере применения интерактивной образовательной платформы «Учи.ру») / Е.А. Буткова, О.Г. Князева, М.В. Корчагина // *Мировая наука*. – 2020. – №12(45).
2. Гендриксон О.Л. Использование электронных учебников в начальной школе на нетрадиционных уроках в свете реализации ФГОС / О.Л. Гендриксон // *Урок.рф: электронное СМИ для педагогов [Электронный ресурс]*. – Режим доступа: [https://урок.рф/library/ispolzovanie\\_elektronnih\\_uchebnikov\\_v\\_nachalnoj\\_shk\\_125853.html](https://урок.рф/library/ispolzovanie_elektronnih_uchebnikov_v_nachalnoj_shk_125853.html) (дата обращения: 15.11.2025).
3. Данилов Д.Д. Новый вид образовательных ресурсов «Школы 2100»: комплекты электронных и печатных учебных материалов / Д.Д. Данилов, Т.В. Щерблыкина // *Начальная школа плюс До и После*. – 2014. – №4. – С. 65–67. EDN SKXNAZ
4. Жумаев М.Э. Использование компьютерных игр на уроках математики для повышения эффективности в учебном процессе / М.Э. Жумаев // *Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук*. – 2016. – №6-3 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-kompyuternyh-igr-na-urokah-matematiki-dlya-povysheniya-effektivnosti-v-uchebnom-protsesse> (дата обращения: 19.10.2025). EDN WAWAHN
5. Ильясова Н.Э. Система использования информационно-коммуникационных технологий при формировании вычислительных навыков в начальной школе / Н.Э. Ильясова // *Актуальные проблемы социально-гуманитарного и научно-технического знания*. – 2019. – №2(18). – С. 24–25. EDN ZYBIP
6. Королёва Н.Б. Методика использования электронных учебников на уроках математики с учетом требований ФГОС / Н.Б. Королёва // *Инфоурок: образовательный портал [Электронный ресурс]*. – Режим доступа: <https://infourok.ru/doklad-po-teme-ispolzovanie-elektronnogo-uchebnika-na-urokah-matematiki-3149889.html> (дата обращения: 17.11.2025).

7. Разумова О.В. Цифровой образовательный ресурс «Якласс» как средство развития информационной культуры учащихся / О.В. Разумова, Е.Р. Садыкова, А.В. Кукушкина // Информация и образование: границы коммуникаций INFO. – 2020. – №12(20). – С. 63–66. EDN PTREYP