

**Козленко Елена Владимировна**

учитель

**Вьюгина Анастасия Алексеевна**

учитель

**Ильченко Оксана Васильевна**

учитель

МБОУ «СОШ №13»

г. Белгород, Белгородская область

## **ЦИФРОВАЯ ЭКОСИСТЕМА КЛАССА: ВИЗУАЛИЗАЦИЯ, КОММУНИКАЦИЯ И АВТОМАТИЗАЦИЯ С ПОМОЩЬЮ СОВРЕМЕННЫХ ПЛАТФОРМ**

***Аннотация:** статья посвящена созданию цифровой экосистемы в начальной школе для решения ключевых педагогических задач – визуализации, коммуникации и автоматизации – с помощью таких платформ, как Canva, Supra, MyQuiz и OnlineTestPad, что позволяет сделать обучение наглядным, интересным и эффективным даже при технических ограничениях.*

***Ключевые слова:** цифровая экосистема класса, начальная школа, визуализация, Canva, Supra, геймификация, MyQuiz, автоматизация, OnlineTestPad, дистанционное обучение.*

Мы с вами работаем в удивительное время. На наших глазах меняется поколение учеников, а вместе с ним – и сама суть урока. Сегодняшний первоклассник мыслит образами, кликами и наша задача – не противопоставлять цифровой мир миру знаний, а гармонично их соединить. Эта тема становится всё более актуальной в нашей практике – создание цифровой экосистемы класса. Мы говорим не просто о внедрении гаджетов, а о построении удобной, наглядной и эффективной образовательной среды, которая работает и в классе, и дома.

Особенно важно рассмотреть этот вопрос через призму наших реалий: опыт дистанционного обучения, необходимость организации домашних заданий в цифровом формате и, конечно, существующие ограничения интернета.

В начальной школе абстрактные понятия усваиваются через образы. Инфографика и яркие презентации помогают детям лучше запоминать материал. Визуализация – это основа обучения в начальной школе. Дети мыслят образами, и наша задача – дать им эти образы.

Платформы: Canva и Supa. Как это работает: эти сервисы позволяют нам, не будучи дизайнерами, создавать профессиональные материалы. Это могут быть:

- наглядные пособия для уроков (схемы, карты, инфографика);
- красивые объявления для родителей и учеников;
- шаблоны для портфолио или грамот;
- визуальные инструкции (например, алгоритм мытья рук или решения задачи);

- преимущество для нас: готовые материалы можно скачать в виде изображения или PDF-файла. Это ключевой момент! Мы можем отправить родителям картинку с заданием в мессенджер или загрузить файл на школьный портал. Для этого не нужен быстрый интернет с телефона ребёнка – достаточно того, что есть у родителя или на компьютере.

Коммуникация и геймификация: «Учёба с азартом».

Как часто мы видим, что руку тянет один и тот же активный ученик? Как проверить знания остальных 28 человек, не превращая урок в допрос? Как проверить знания всего класса одновременно, не вызывая к доске? Как сделать рутинный опрос интересным? Ответ – игровые платформы.

MyQuiz – то не просто тест, это «интерактивная игра». Вы запускаете викторину на экране, а дети отвечают со своих устройств. Эта платформа превращает любой урок в захватывающее шоу. Мы можем проводить викторины в режиме реального времени. Дети отвечают с планшетов или телефонов, видят рейтинг на доске, соревнуются друг с другом. Это создает невероятный драйв! А функция командной игры отлично подходит для сплочения коллектива. Вдруг на математике начинается настоящее соревнование! Тихони втягиваются в процесс, потому что это азартно и безопасно – ошибаться в телефоне не так страшно, как у доски. Это мощнейший инструмент для формирования внутренней мотивации.

OnlineTestPad – наш «умный» ассистент». Здесь можно создавать не только тесты, но и кроссворды, опросы, диалоги. Главное преимущество – автоматизация. Система сама проверит работу и выдаст вам аналитику: кто справился, а над какой темой стоит поработать ещё раз. Это позволяет нам перейти от констатации факта («не выучил») к точечной помощи.

Когда и как можно использовать эти платформы.

В классе (онлайн-режим): это идеальный инструмент для мгновенной обратной связи. Ученики отвечают с устройств, видят результат сразу. Это создаёт эффект соревнования и поддерживает внимание.

Дистанционное обучение и домашние задания (наш опыт): здесь возникает главная сложность – мобильный трафик. Но у этих платформ есть решение.

1. Офлайн-режим: многие тесты и викторины можно загрузить заранее. Если у ребёнка есть возможность скачать задание дома через Wi-Fi, он сможет выполнять его без подключения к сети.

2. Формат «Картинка + Текст»: мы можем создать тест на OnlineTestPad, сделать скриншоты вопросов с вариантами ответов (картинка весит мало) и отправить их в чат. Ребёнок думает, записывает ответ в тетрадь или голосовым сообщением. Это гибридный формат, который обходит проблему слабого интернета.

3. Задания без таймера: использование платформ без ограничения по времени позволяет ученику не нервничать из-за обрывов связи.

Автоматизация: «Время для главного».

Главная ценность этих инструментов – экономия нашего самого дорогого ресурса: времени.

Автоматическая проверка тестов в OnlineTestPad и MyQuiz освобождает часы, которые мы можем потратить не на проверку тетрадей, а на индивидуальную работу с детьми или подготовку интересных мероприятий. Мы получаем готовые отчеты об успеваемости, которые можно использовать для бесед с родителями или на педсоветах. Мы можем использовать эти платформы как для быстрой проверки в конце урока (5 минут), так и для полноценного домашнего задания. Это позволяет нам оперативно корректировать учебный план.

Цифровая экосистема – это не про замену учителя, а про усиление его возможностей. Это про то, чтобы вернуть в наши руки главный ресурс – время, сделав при этом уроки ярче и эффективнее. Учитывая наши технические ограничения, мы можем использовать эти инструменты гибко: визуальные материалы от Canva/Supra как статичные файлы, а интерактив от MyQuiz/TestPad – либо в классе, либо в режиме предварительной загрузки.

### ***Список литературы***

1. Полат Е.С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования: учеб. пособие для студ. пед. вузов / Е.С. Полат. – М.: Академия, 2008. – Классический труд, посвященный теории и практике использования ИКТ в школе. – EDN QVYETZ

2. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: учеб. пособие / Г.К. Селевко. – М.: Народное образование, 1998. – Работа, рассматривающая игровые технологии и методы активизации познавательной деятельности, что напрямую связано с геймификацией.

3. Роберт И.В. Теория и методика информатизации образования (психолого-педагогический и технологический аспекты) / И.В. Роберт. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014. – Фундаментальное исследование по теории информатизации образовательного процесса.