

**Львова Анна Владимировна**

учитель

МАОУ «Большеяниковская СОШ»

д. Большое Яниково, Чувашская Республика

## **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ ЗАДАНИЙ ДЛЯ ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ И ВОВЛЕЧЁННОСТИ ДЕТЕЙ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПРОЦЕСС**

**Аннотация:** в статье анализируется проблема снижения познавательной активности первоклассников на традиционных уроках. Автор доказывает, что интерактивные технологии (игры, квесты, лэббуки) являются необходимым дидактическим инструментом для детей 7–10 лет с наглядно-образным мышлением. Описывается методика внедрения этих заданий, которая, согласно педагогическому наблюдению, повышает вовлеченность и качество усвоения материала. Делается вывод, что интерактивность служит мостом между игрой и учебой, формируя положительное отношение к школе.

**Ключевые слова:** начальная школа, учебная мотивация, игровая деятельность, интерактивные технологии, вовлеченность, лэббук, образовательный квест, здоровьесбережение, первоклассники.

Поступление в первый класс – один из самых сложных и стрессогенных периодов в жизни ребенка, связанный с резкой сменой ведущей деятельности. На смену сюжетно-ролевой игре, которая доминировала в дошкольном возрасте, приходит учебная деятельность, требующая произвольного внимания, усидчивости и способности к абстрактному мышлению. Однако физиологически мозг ребенка 7–8 лет еще не готов к длительным статическим нагрузкам. Традиционный урок, построенный по схеме «объяснение учителя – запись под диктовку – фронтальный опрос», часто вызывает у младших школьников состояние «интеллектуальной глухоты» и защитного торможения. Дети начинают зевать, смотреть в окно, грызть ручки или нарушать дисциплину не из вредности, а из-

за невозможности волевым усилием удержать фокус на монотонной речи учителя в течение 40 минут.

В этих условиях интерактивность перестает быть просто модным трендом или способом развлечь детей. Она становится необходимым инструментом здоровьесбережения, психологической адаптации и дидактической необходимостью. Она позволяет сохранить в обучении игровую доминанту, свойственную возрасту, и перевести естественную энергию детского любопытства в русло познания. Цель данной статьи – показать, как через системное внедрение интерактивных форм учитель начальных классов может превратить утомительную обязанность в увлекательное приключение, не теряя при этом академической строгости урока.

Согласно теории Л. С. Выготского, для ребенка 7–10 лет игра остается «зоной ближайшего развития». В игре ребенок способен сделать то, что в обычной учебной ситуации ему еще недоступно, он как бы «тянется» за игровым сюжетом. Интерактивное задание – это и есть упорядоченная, дидактически выверенная игра с четкими правилами и учебной целью. Младшие школьники мыслят конкретными образами. Для них математическая операция «вычесть» – это не значок «минус» на бумаге, а жизненная ситуация, когда у них было пять конфет, а две они отдали другу. Интерактивность позволяет материализовать абстракцию. Когда ребенок выходит к интерактивной панели и перетаскивает цифру «3» к цифре «2», чтобы получить «5», он совершает физическое действие, которое закрепляет нейронную связь гораздо прочнее, чем простое наблюдение за записью на доске. Кроме того, в этом возрасте критически важен тактильный контакт и движение (проприоцепция). Дети, которым не дают возможности двигаться на уроке, теряют до 60% воспринимаемой информации из-за физиологического застоя. Интерактивные паузы и задания, требующие перемещения по классу, являются физиологической потребностью растущего организма.

Интерактив в начальной школе должен быть простым в техническом исполнении, наглядным, динамичным и коротким (оптимальная длительность одного приема – 5–7 минут, чтобы не вызвать пресыщения).

Интерактивная панель или обычная маркерная доска с магнитами – главный помощник учителя начальных классов. Важно, чтобы к доске выходили не только отличники, а каждый ребенок по очереди. *Пример (Математика, 1 класс):* Тема «Состав числа». На доске нарисован большой «Многоквартирный дом», где на крыше написано число 10. В окнах – пустые клетки. Дети выходят к доске по очереди, берут магнитные цифры и «заселяют» жильцов в квартиры так, чтобы в сумме на этаже получилось 10 (например, 7 и 3, 6 и 4). Это превращается в соревнование застройщиков. Абстрактная арифметика превращается в понятную, азартную стройку. *Пример (Обучение грамоте, 1 класс):* Тема «Гласные и согласные». На доске два домика: синий (твердые согласные) и красный (гласные). Учитель называет звук или показывает букву на карточке, а дети должны «отправить» её в нужный дом, перетащив виртуальный объект. Ошибка сопровождается веселым звуком «бульк» (буква упала в лужу) или смешной анимацией, что мгновенно снимает страх перед неправильным ответом и превращает ошибку в повод для смеха, а не для стыда.

Лэпбук – это самодельная или готовая папка-раскладушка с кармашками, окошками, мини-книжками на пружинках и подвижными деталями. Это идеальный формат для закрепления сложной темы по окружающему миру или литературному чтению, так как он задействует мелкую моторику. *Пример (Окружающий мир, 2 класс):* После изучения темы «Дикие животные леса» класс делится на группы по 4 человека. Каждая группа выбирает одного зверя (например, лису, волка, зайца) и создает лэпбук. Внутри: кармашек «Интересные факты» (с карточками), вращающийся круг «Что ест это животное?», мини-книжка «Жилище», окошки с загадками. В процессе вырезания, склеивания и заполнения дети многократно перечитывают учебник и энциклопедию, чтобы найти нужные факты. Происходит механическое, но очень прочное запоминание материала через конструирование.

Сюжетный формат позволяет удерживать внимание в течение всего урока, так как у детей появляется игровая цель. *Пример (Русский язык, 3 класс):* Тема «Части слова (морфемика)». Урок объявляется «Экспедицией на Остров Сокровищ» или «Спасением принцессы из замка Снежной королевы». Чтобы пройти путь и найти клад (или получить хорошую оценку), нужно преодолеть испытания на островах: «Приставочный» (задания на выделение приставок и их значение), «Корневой» (подбор однокоренных слов с чередованием), «Суффиксальный» (образование новых слов с уменьшительно-ласкательным значением). Каждая правильно выполненная задача дает фрагмент карты или ключ от замка. В конце урока фрагменты собираются в слово «МОЛОДЦЫ» или открывается изображение сокровищ.

Интерактивность может и должна быть двигательной. Это не просто отдых, а продолжение обучения в кинестетическом канале. *Пример (Математика, 2 класс):* Учитель показывает карточку с примером « $7 \times 3$ ». Если ответ 21 – дети приседают. Если пример « $6 \times 4$ », а учитель называет ответ 20 (намеренная ошибка) – дети подпрыгивают. Если ответ верный – хлопают в ладоши. Это тренирует не только таблицу умножения, но и скорость реакции, аудиальное восприятие и снимает мышечное напряжение спины.

Младшие школьники обожают перевоплощаться и слушать истории. *Пример (Литературное чтение, 2 класс):* При изучении сказки В. Катаева «Цветик-семицветик». После прочтения класс делится на «Жень» и «Волшебниц». Задача «Женей» – доказать, что последний лепесток потрачен правильно (спасение мальчика). Задача «Волшебниц» – доказать, что его можно было потратить на что-то более глобальное (например, на исцеление всех детей в мире). Дети учатся строить аргументацию, слушать оппонента, работать с текстом, ища цитаты-доказательства, и понимать мотивы героев.

Даже в сельской школе, где у каждого второго ученика есть простой смартфон, это работает отлично. *Пример (Окружающий мир, 1 класс):* На стенах кабинета развешаны картинки животных. Под каждой картинкой – QR-код. Дети с планшетами (или телефонами учителя) «сканируют» код и слушают

настоящий рык льва, пение соловья или звук дождя, который издает этот зверь. Это вызывает бурю восторга и закрепляет образ через звук.

*Заключение.* Использование интерактивных заданий в начальной школе – это не попытка развлечь ребенка, чтобы он «сидел тихо». Это способ говорить с ним на его родном языке – языке игры, движения и образа. В мире, где информация стала доступной и дешевой, главной ценностью образования становится не объем заученных фактов, а умение их добывать, обрабатывать и применять в нестандартной ситуации. Интерактивные технологии формируют именно эти компетенции. Они возвращают в школу то, что было утеряно в эпоху жесткой стандартизации – азарт открытия и радость совместного действия. Как показывает практика, когда учитель перестает быть единственным источником истины и становится архитектором игрового образовательного пространства, мотивация детей перестает зависеть от их настроения или личных симпатий к предмету. Она становится системным свойством самого учебного процесса, обеспечивая мягкую адаптацию к школе и закладывая фундамент для успешного обучения в среднем звене.

### *Список литературы*

1. Выготский, Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / Л. С. Выготский. – Москва : Эксмо, 2020.
2. Давыдов, В. В. Проблемы развивающего обучения / В. В. Давыдов. – Москва : Академия, 2018.
3. Эльконин, Д. Б. Психология игры / Д. Б. Эльконин. – Москва : Владос, 2018.
4. Амонашвили, Ш. А. Здравствуй, дети! / Ш. А. Амонашвили. – Москва : Просвещение, 2019.
5. Зайцева, Е. С. Лэпбук как средство развития познавательной активности младших школьников / Е. С. Зайцева // Начальная школа. – 2021. – № 8.
6. Кудрявцева, Е. Ю. Геймификация на уроках в начальной школе: от теории к практике / Е. Ю. Кудрявцева // Информатика и образование. – 2023. – № 1.