Опыт использования гаджетов в школе для познавательного развития младших школьников

Милюкова Татьяна Владимировна(pitanie101@yandex.ru)

ГАОУ Гимназия имени Н.В.Пушкова г.Москва, г.Троицк

Аннотация

Современные технологии прочно вошли в образовательный процесс, и младшие школьники активно взаимодействуют с гаджетами как дома, так и в школе. Правильное использование цифровых устройств может значительно повысить мотивацию, вовлечённость и познавательное развитие детей. В данной статье представлен опыт применения гаджетов в начальной школе для развития мышления, памяти, внимания и творческих способностей учащихся.

## 1. Преимущества использования гаджетов в обучении

* **Интерактивность и наглядность** –приложения и образовательные платформы (например, ***Учи.ру, ЯКласс, LearningApps)*** помогают объяснять сложные темы в игровой форме (например, математические задачи или природные явления). Видео, анимация и 3D-модели улучшают понимание материала (например, темы по окружающему миру или математике).
* **Развитие цифровой грамотности** – дети учатся работать с информацией, критически оценивать контент и безопасно пользоваться интернетом. Осваивают базовые навыки работы с текстовыми и графическими редакторами.
* **Персонализация обучения** – цифровые платформы (например, *Учи.ру, ЯКласс*) адаптируются под уровень знаний ученика, предлагая индивидуальные задания. Учитель может отслеживать прогресс каждого ученика через статистику в приложениях.
* **Повышение мотивации** – игровые элементы (геймификация) делают обучение увлекательным. Возможность творческой работы (создание презентаций).

## 2. Практический опыт применения гаджетов

### 2.1. Использование планшетов и интерактивной доски

* На уроках математики применялись приложения с интерактивными задачками (*Matific, Mathletics*), где дети могли двигать объекты, решая примеры.
* На уроках окружающего мира использовались **VR-приложения** (например***, Google Expeditions***) для виртуальных экскурсий по музеям и природным зонам.

### 2.2. Образовательные платформы и квесты

* *Quizlet* – для запоминания словарных слов и иностранных языков.
* *LearningApps* – создание кроссвордов и викторин по пройденным темам.
* *ScratchJr*– основы программирования через создание мультфильмов и игр.

### 2.3. Видеопроекты и подкасты

Ученики снимали короткие ролики на темы уроков (например, "Опыты с водой" или "Стихи Пушкина"), развивая не только познавательные навыки, но и креативность.

## 3. Возможные риски и пути их минимизации

* **Вред для зрения** → длительное использование гаджетов приводит к усталости глаз, необходимо соблюдение норм работы с экранами.
* **Рассеивание внимания** → чёткое структурирование заданий и контроль со стороны учителя.
* **Риск цифровой зависимости**→некоторые дети начинают воспринимать гаджеты только как развлечение. Важно учить самоконтролю и чередовать цифровые и традиционные формы работы.
* **Кибербезопасность** → обучение правилам поведения в сети и использование доверенных образовательных ресурсов.

## Заключение

## Опыт нашей школы показывает, что грамотное использование гаджетов способствует развитию познавательных способностей младших школьников. Важно сочетать цифровые технологии с традиционными методами обучения, чтобы сохранить баланс и обеспечить гармоничное развитие детей.

**Рекомендации:** Использовать гаджеты дозированно, в рамках конкретных учебных задач. Вовлекать родителей в процесс цифрового обучения, объясняя им пользу и ограничения технологий. Постоянно обновлять методики, следя за новыми образовательными трендами.

Таким образом, гаджеты становятся мощным инструментом в руках педагога, способным сделать обучение более эффективным и увлекательным.

Литература:

1. **Патаракин Е. Д.** Цифровые инструменты в образовании / Е. Д. Патаракин, Б. Б. Ярмахов. – Москва : Интеллект-Центр, 2020. – 184 с.
2. **Роберт И. В**. Теория и методика информатизации образования / И. В. Роберт. – Москва : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2018. – 398 с.
3. **Калаш И. В.** Игровые технологии в образовании младших школьников / И. В. Калаш // Начальная школа. – 2021. – № 5. – С. 45-51.
4. **Шапиро К. Ю**. Виртуальная реальность в школе: возможности и риски / К. Ю. Шапиро // Педагогика. – 2022. – № 3. – С. 78-85.
5. **Солдатова Г. У**. Цифровая социализация детей и подростков / Г. У. Солдатова, В. Н. Шляпников. – Москва : Нестор-История, 2022. – 312 с.
6. **Булин-Соколова Е. И**. Цифровая школа: как использовать технологии в обучении / Е. И. Булин-Соколова. – Москва : Просвещение, 2021. – 256 с.
7. **Учимся с гаджетами**: методические рекомендации для начальной школы / под ред. С. М. Петровой. – Санкт-Петербург : Питер, 2020. – 176 с.

**Электронные ресурсы:**

1. Официальный сайт образовательной платформы Учи.ру [Электронный ресурс]. – URL: [https://uchi.ru](https://uchi.ru/)
2. Официальный сайт образовательной платформы ЯКласс [Электронный ресурс]. –URL: [https://www.yaklass.ru](https://www.yaklass.ru/)