

гии развития и психодидактики. – Москва; Курск: Психологический институт Российской академии образования, 2020. – 199 с.

5. Современная наука: проблемы и перспективы развития: материалы конференции: в 2 частях / под редакцией А.Э. Еремеева. – Омск: ОМГА, 2023. – Часть 1. – 208 с. – URL: <https://e.lanbook.com/book/355457> (дата обращения: 18.01.2025).

6. Современные технологии здоровьесбережения и безопасности жизнедеятельности в педагогическом процессе: материалы I Всероссийской научно-практической конференции, Екатеринбург, 24 ноября 2022 г: материалы конференции / под редакцией О.В. Янцер. – Екатеринбург: УрГПУ, 2022. – 475 с. – URL: <https://e.lanbook.com/book/438122> (дата обращения: 15.01.2025).

7. Тихонова, П.А. Социализированность школьников в условиях цифровизации / П.А. Тихонова // Молодой ученый. – 2023. – № 47(494). – С. 202-203. – URL: <https://moluch.ru/archive/494/108085/> (дата обращения: 11.01.2025).

УДК 373.3

## **ИНТЕРАКТИВНЫЕ СРЕДСТВА ОБУЧЕНИЯ КАК ИНСТРУМЕНТ ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ**

### **INTERACTIVE LEARNING TOOLS AS A TOOL TO INCREASE THE MOTIVATION OF YOUNGER STUDENTS**

**Диляра Рустемовна Галияхметова,  
Виктория Владимировна Садовая  
Dilara Rustemovna Galiakhmetova,  
Victoria Vladimirovna Sadovaya**

*Россия, Казань, Казанский федеральный университет  
Russia, Kazan, Kazan Federal University  
E-mail: drgaliakhmetova@kpfu.ru*

#### **Аннотация**

В статье анализируются вопросы, связанные с учебной мотивацией и способами ее повышения с помощью интерактивных средств обучения.

Особое место уделяется возможности применения продуктов искусственного интеллекта (ИИ) как интерактивного средства обучения.

**Ключевые слова:** мотивация, интерактивные средства обучения, ИИ, младший школьник, начальная школа.

### **Abstract**

The article analyzes issues related to learning motivation and ways to increase it through interactive learning tools. Special attention is paid to the possibility of using artificial intelligence (AI) products as an interactive learning tool.

**Keywords:** educational motivation, interactive learning tools, AI.

На протяжении многих столетий одним из приоритетных функций учителя было обучать своего ученика, расширять багаж его знаний. Он представлял собой нерушимый источник знаний. Но времена меняются, и в информационную эру учитель все больше становится неким «навигатором» в огромном количестве информации. И на основании этого, перед учителем встает новая задача – научить самостоятельно учиться. Но, как показывает опыт многих педагогов, это невозможно без желания самого ученика. В настоящее время согласно требованиям к результатам освоения программы начального общего образования ФГОС НОО одним из приоритетов в образовании является формирование у обучающихся мотивации к познанию и обучению [8]. Связи с чем возникают вопросы о способах развития и повышения учебной мотивации младших школьников. Один из инструментов повышения учебной мотивации мы рассмотрим в данной статье.

*Цель исследования:* теоретически обосновать и экспериментально подтвердить эффективность применения интерактивных средств обучения для развития учебной мотивации младших школьников.

*Методы исследования:* анализ психолого-педагогической литературы, эксперимент.

Разберем основные понятия нашей исследовательской работы – «мотивация» и «интерактивные средства обучения». Д. Кун описывает мотивацию, как «внутренние процессы, которые инициируют, поддерживают и направляют деятельность человека [6]. А В.Г. Асеев считал, что мотивация «включает в себя все виды по-

буждений: мотивы, потребности, интересы, стремления и т.д.» [2]. Учебная мотивация является одним из видов мотиваций.

Интерактивные средства обучения (ИСО) – это «программы, аппаратно-программные и технические средства и устройства, функционирующие на базе микропроцессорной и вычислительной техники, обеспечивающие обучение в диалоговом взаимодействии пользователя с компьютером» [1]. Интерактивные средства обучения ученые разделяют на две составляющие: интерактивное оборудование (планшеты, системы тестирования, проекторы и т.д.) и интерактивные учебные комплекты (интерактивные наглядные материалы, тренажеры, учебники и т.д.) [4].

Искусственный интеллект (ИИ) в последние годы активно внедряется в образовательный процесс, выступая одним из видов интерактивных средств обучения. Использование нейросети в течение урока становится каждодневной практикой для учителя. На основе анализа имеющихся на данный момент в свободном доступе нейросетей был составлен список интерактивных средств обучения на базе ИИ, которые можно применять во время урока.

Радномайзеры “Whell of Names” и «Рандомус» помогут выбрать ученика для ответа на уроке их класса или создадут группы из списка учащихся.

Чат-бот “Kandinsky” способен к генерации изображений и видео по описанию. К примеру, можно задать в качестве творческого домашнего задания составить небольшой рассказ и с помощью данного чат-бота сгенерировать изображение главных героев.

Отдельно следует отметить нейросеть “Character.AI”. Данная нейросеть позволяет в виде сообщений общаться с персонажами книг, знаменитостями и даже с авторами.

Помимо нейросетей, используемых для объяснения и закрепления темы, на уроках можно использовать нейросети для разминки и отдыха. Одним из таких нейросетей служит “Quick, Draw!”. Она представляет собой белый холст, на котором за 20 секунд нужно успеть нарисовать определенный предмет, который должен будет распознать ИИ. При использовании “Quick, Draw!” учителю следует учитывать форму проведения разминки, так как помимо самой нейросети понадобится планшеты или интерактивная доска.

Одним из полезных практичных интерактивных средств обучения на базе искусственного интеллекта, по нашему мнению, является сервис по созданию кроссвордов “Aspose.ai” от компании Aspose Pty Ltd. Помимо указания темы можно задать возраст, на кого рассчитан данный кроссворд. Генерация происходит в течение десяти секунд. При желании можно редактировать сгенерированный кроссворд: убирать или добавлять слова и их определения.

Помимо использования ИИ для непосредственного процесса проведения урока, мы нашли продукты искусственного интеллекта, при помощи которых учитель начальных классов может создавать целые учебные материалы и разные практические задания такие как викторины и другое. Данным продуктом ИИ является “Diffit”. Для работы с данным ИИ требуется регистрация. Зарегистрировавшись, можно будет создавать PDF-файлы, презентации, подсказки по нужным темам.

Проблемой учебной мотивации занимались такие ученые, как Б.Г. Ананьев, Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, А.К. Маркова и др. Один из этих ученых, В.Г. Леонтьев, в своей книге «Деятельность. Сознание. Личность» описывает стимулы учебной мотивации, связанные непосредственно с учебным процессом. Он разделяет все стимулы учебной мотивации на 4 вида:

- стимулы-значения (знания, факты, суждения и т. д);
- методические стимулы (формы и способы организации обучения, методические приемы и т.д.);
- коммуникативные стимулы (к ним относятся организация общения между учениками, между учениками и учителем. Также сам тон и интонация учителя, с которым он общается с учениками);
- оценочно-престижные стимулы (оценка за проделанную работу, похвала, материальное поощрение и др.) [7].

Как отмечает В.Г. Леонтьев, для повышения учебной мотивации, нужно учитывать новизну, значимость и необходимый уровень обобщения всех вышеперечисленных стимулов. Новая информация пробуждает интерес детей [7].

Роль интерактивных средств обучения для повышения учебной мотивации младших школьников достаточно многогранна. Они увеличивают качество понимания учащимися трудных для воспри-

ятия явлений, процессов т.д. за счет наглядности ИСО [5], позволяют использовать разнообразные образовательные материалы, тем самым повышая учебную мотивацию младших школьников [3].

Эксперимент проводился на базе МБОУ «СОШ им. С.А. Ахтямова с. Манзарас». В нем приняли участие учащиеся 4 классов, в количестве 45 учеников (экспериментальная группа – 22, контрольная группа – 23), программа «Школа России». Для определения изначального уровня учебной мотивации использовалась диагностика исходного уровня учебной мотивации младших школьников А.К. Марковой.

Таблица 1

**Результаты диагностики исходного уровня учебной мотивации**

Уровни учебной мотивации младших школьников			
1 (низкий)	2 (ниже среднего)	3 (средний)	4 (высокий)
экспериментальная группа			
1	4	17	0
4,55%	18,18%	77,27%	0%
контрольная группа			
0	6	16	1
0%	26,09%	69,57%	4,35%
средний балл			
экспериментальная группа – 3,73			
контрольная группа – 3,78			

Исходя из результатов, мы видим, что средний балл экспериментальной группы – 3,73, контрольной группы – 3,78, что указывает на примерно одинаковый уровень учебной мотивации данных групп (Таблица 1).

В течение эксперимента на уроках математики и литературного чтения применялись ИСО: интерактивная доска, электронные учебники, искусственный интеллект и т.д. В конце эксперимента была проведена итоговая диагностика уровня мотивации младших школьников.

Таблица 2

**Результаты диагностики уровня учебной мотивации  
после эксперимента**

Уровни учебной мотивации младших школьников			
1 (низкий)	2 (ниже среднего)	3 (средний)	4 (высокий)
экспериментальная группа			
0	2	18	2
0%	9,09%	81,82%	9,09%
контрольная группа			
0	5	17	1
0%	21,74%	73,91%	4,35%
средний балл			
экспериментальная группа – 4			
контрольная группа – 3,82			

Как видно из приведенных результатов (Таблица 2), количество учеников со средним и высоким уровнем учебной мотивации в экспериментальной значительно увеличилось, также средний балл экспериментальной группы превысил средний балл контрольной группы, что доказывает повышение учебной мотивации младших школьников посредством применения интерактивных средств обучения.

Таким образом, применение интерактивных средств обучения повышает учебную мотивацию младшего школьника. Используя ИСО, учитель меняет роль ученика в педагогическом процессе, превращает в активного участника педагогического процесса. Кроме этого, сам процесс обучения и ход урока становится более разнообразным, что также положительно сказывается на учебной мотивации учащихся начальных классов.

### Список литературы

1. *Артюхина, М.С.* Аппаратная составляющая интерактивных технологий образовательного назначения / М.С. Артюхина, О.И. Артюхин, И.И. Клешина // Вестник Казанского технологического университета. – 2014. – № 17(8). – С. 308-314.

2. Асеев, В.Г. Мотивация поведения и формирование личности / В.Г. Асеев. – Москва: Мысль, 1976. – 158 с.
3. Информационные и коммуникационные технологии в образовании: учебно-методическое пособие для педагогических вузов / И.В. Роберт, С.В. Панюкова, А.А. Кузнецов, А.Ю. Кравцова. – Москва: Дрофа, 2008. – 320 с.
4. Кошкина, В.А. Интерактивные средства обучения: классификация и потенциал / В.А. Кошкина, Е.А. Пазенко // Мир науки. педагогика и психология. – 2021. – № 9(3). – С. 4-15.
5. Куликова, Н.Ю. Использование мультимедийных средств при обучении учащихся школ / Н.Ю. Куликова, Е.В. Данильчук // Известия ВГПУ. – 2019. – № 10(143). – С. 72-80.
6. Кун, Д. Основы психологии. Все тайны поведения человека / Д. Кун. – СПб: прайм-ЕВРОЗНАК, 2005. – 720 с.
7. Леонтьев, А.Н. Деятельность. Сознание. Личность / А.Н. Леонтьев. – Москва: Смысл, 2004. – 352 с.
8. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования (ФГОС НОО): Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 31 мая 2021 г. № 286 / Министерство просвещения Российской Федерации. – Москва: Просвещение, 2021. – 31 с.

УДК 159.922

## САМОРЕАЛИЗАЦИЯ СТУДЕНЧЕСКОЙ МОЛОДЕЖИ

### SELF-REALIZATION OF STUDENTS

**Галиева Алиса Рамилевна**  
**Alisa Ramilevna Galieva**

*Россия, Казань, Казанский федеральный университет*  
*Russia, Kazan, Kazan Federal University*  
*E-mail: khalfieva @inbox.ru*

#### **Аннотация**

На сегодняшний день остро стоит вопрос самореализации личности. К самореализации приводит осмысленное проживание своего жизненного пути, где большую роль играет понимание своей миссии, как высшей