**Топ-5 электронных изданий в дополнение к обычным учебникам.**

**Oбзор электронных приложений и программ по русскому языку, математике, литературе, истории и информатике от наших дорогих подписчиков.**

Здравствуйте, коллеги!

Меня зовут Марк Анатольевич. Хотя уже долгое время просто Марк. До 2017 года я был учителем информатики в 9-11 классах одной из московских школ, но сменил профессию и стал разработчиком квестов. Это такие интересные интерактивные задания. У учителей и родителей слово «квест» часто ассоциируется с «этими—мешающими-учиться-играми». На деле же все совсем не так, и образовательные квесты уже давно полюбились многим педагогам.

Последняя неделя перевернула мою жизнь с ног на голову — я сам ощутил себя участником очень непростого квеста... У моей 14-летней дочки были проблемы с успеваемостью в школе. Некоторые предметы ну никак ей не давались, потому что к ним у неё не было интереса и тяги. Я решил, что изменить ситуацию можно, подобрав качественные учебники. На мой взгляд, эффективное образование — это о методике, при помощи которой ученик с легкостью и в кратчайший срок овладел ЗУНК (знаниями, умениями, навыками и компетенциями), приобрел действующий инструмент для достижения своих целей, внедрил все это в повседневную деятельность и получил качественный результат. Звучит хорошо, вот только есть проблема — нынешнее поколение сложно вовлечь в процесс учебы. Оно эмоциональное и реактивное.

Детям радостно и комфортно жить в мире игр. При этом, когда дело касается учебы, тяжело концентрировать свое внимание на чем-то одном, они быстро устают и теряют интерес. Я искал возможности для повышения результативности обучения и решил, что один из таких способов — использование эффективных учебных материалов. Нужно было расширить возможности существующих школьных учебников. И вот я, вдохновленный, закатав рукава, отправился на поиски чего-то инновационного, нескучного и практичного. Мне нужно было найти учебники по русскому языку, русской литературе, истории России, информатике и математике. Прошло 2 часа...

**Русский язык**

Интерактивный онлайн-учебник русского языка «Верные слова» был создан командой профессиональных лингвистов, искусствоведов и практикующих учителей.

Это умная обучающая система, соответствующая стандартам российской школы и включающая в себя 13 онлайн-курсов по русскому языку и культуре для детей от 6 до 13 лет. Каждый курс разработан под определенные цели, возраст ученика и полностью соответствует школьной программе. Рассчитан на самостоятельное изучение.

Структура курса — «матрешка». Один курс состоит из 8 тем, в каждой теме 5 уроков, один урок содержит 5 упражнений, в одном упражнении от 5 до 25 заданий. Среднее время прохождения курса — 2 месяца.

**Особенности системы «Верные слова»**

* современный материал. Грамматические правила отрабатываются не только на классических текстах. Задания включают детскую прозу и поэзию XXI века, аудиозаписи, фотографии, посты в социальных сетях;
* задания снабжены яркими иллюстрациями и веселыми персонажами, которые вовлекают ребенка в игру и мотивируют на успех;
* система позволяет персонализировать обучение (ученики контролируют время, место, траекторию и темп образовательного процесса);
* разнообразие — более 15 типов заданий — ребенок точно не заскучает! Каждая пройденная тема и урок вознаграждаются призами;
* система автоматически проверяет выполненные задания, находит ошибки и ставит оценки, следит за качеством выполнения работы;
* в личном кабинете доступна статистика успеваемости.

**Использование онлайн-учебника «Верные слова»**

* Для учеников — платная подписка на месяц, три месяца или полгода.
* Для учителей и репетиторов — бесплатно.

**Литература**

[«Живые страницы»](https://www.samsung.com/ru/livepages/) — мобильное приложение, разработанное компанией Samsung в сотрудничестве с лингвистами Tolstoy Digital и экспертами Школы лингвистики НИУ «Высшая школа экономики» под руководством Феклы Толстой.

Это новый взгляд на произведения русской литературы — интерактивная литературная энциклопедия для школьников, дополненная полезной информацией из различных областей: история, лингвистика, география.

У читателей есть возможность сопоставлять ключевые события произведений с реальными историческими фактами, просматривать портреты основных героев, увидеть, как пересекаются судьбы героев, проследить их маршруты на реальной карте событий и проверить знание редких слов в игровой форме. Все эти инструменты превращают чтение в углубленное изучение эпохи и позволяют полнее раскрыть содержание произведения.

К проекту в 2019 году присоединилась корпорация «Российский учебник». Новая цель объединившихся ради успеха образовательной инициативы коллег — адаптировать приложение для учителей и учеников: разнообразить уроки, ввести контроль знаний, облегчить освоение материалов. Уже запущен новый специальный раздел «Урок в школе» для изучения русской литературы в рамках школьной программы. В него вошли методические рекомендации для педагогов и советы для эффективной подготовки к ЕГЭ по литературе для учеников.

**Список произведений:** «Война и мир» (русская / английская версии) и «Анна Каренина» Л. Н. Толстого; «Двенадцать стульев» и «Золотой теленок» И. Ильфа, Е. Петрова; «Отцы и дети» И. С. Тургенева; «Евгений Онегин» А.С. Пушкина; «Преступление и наказание» Ф.М. Достоевского; «Мертвые души» Н.В. Гоголя; «Вишнёвый сад» А. П. Чехова; «Герой нашего времени» М. Ю. Лермонтова; «Капитанская дочка» А. С. Пушкина; «Кому на Руси жить хорошо» Н. А. Некрасова; «Идиот» Ф. М. Достоевского; «Тихий дон» М. А. Шолохова; «Ревизор» Н. В. Гоголя; «Горе от ума» А. С. Грибоедова и другие.

**Особенности мобильного приложения «Живые страницы»**

* «читалка» нового уровня, которая позволяет осуществлять разные типы навигации по большому тексту;
* около 20 книг в библиотеке. Количество постоянно растет;
* нестандартный подход к прочтению классики;
* интерактивные сценарии;
* геймификация;
* наличие познавательных игр;
* мгновенный перевод иностранных реплик на русский язык;
* методическая помощь учителю;
* для учеников есть возможность принимать участие в конкурсах и получать подарки.

Приложение доступно на платформе Android и бесплатно для скачивания.

**Математика**

Электронный онлайн-учебник «01Математика» предназначен для школьников с 4 по 11 класс, желающих повысить уровень знаний в математике и закрепить навыки на практике. Он был разработан под руководством ведущего научного сотрудника Сколковского института науки и технологий, заведующего кафедрой математики Гимназии Сколково Алексея Зайцева.

«01Математика» создан для школ, использующих традиционное, дистанционное и смешанное обучение. Включает в себя структурированные учебные материалы, возможность подготовки к ОГЭ и ЕГЭ, контрольные работы, более 21000 задач, 1500 видеороликов с решениями.

Детально проработанные темы состоят из трех разделов — теории, практических заданий и контрольной работы. К каждой задаче приводится решение, а к некоторым из них прилагаются видеоролики с объяснениями. Сложность заданий повышается постепенно, позволяя ученику чувствовать себя комфортно, вне зависимости от уровня своих знаний.
Ученики могут заниматься как в классе, так и дома, контролируя при этом время, траекторию и темп образовательного процесса.
Учителя в личном кабинете получают доступ к своим классам, имеют возможность полностью управлять учебным процессом.

**Особенности онлайн-учебника «01Математика»**

* более 150 часов уникальных видеообъяснений;
* адаптивная система обучения, которая не просто следит за правильностью выполнения задания, но и при обнаружении пробела в знаниях ищет, на каком уровне ребенок может понять материал, и заново обучает перед переходом на следующий этап;
* система распознавания сложных ответов;
* система рукописного ввода;
* мотивационная геймификация;
* использование технологии Искусственного Интеллекта: нейронные сети и статистический анализ;
* в личном кабинете учителям и родителям доступна статистика успеваемости;
* проект «01Математика» активно развивается, постоянно увеличивается объем задач, растет количество пользователей (на сегодняшний день к системе подключены более 50000 человек).

**Использование онлайн-учебника «01Математика»**

Платная подписка для школ — месяц, три месяца или год. Сумма оплаты в каждом конкретном случае рассчитывается индивидуально, в зависимости от количества учащихся. Материалы в разделе «Теория» доступны в бесплатном режиме.

**История**

«Учебник по истории в играх» был разработан командой Arzamas.academy при поддержке главы школы исторических наук Высшей школы экономики, доктора исторических наук, профессора Александра Каменского.
Это курс о русской истории XVIII века для школьников и учителей, в котором отечественная история открывается пользователю через игры. Все материалы опираются на федеральные государственные образовательные стандарты и историко-культурный стандарт.
Главная цель учебника — дать возможность поработать с информацией, почувствовать себя в роли реформатора, дипломата, человека, живущего в России XVIII века.

**Основные задачи учебника — научить:**

* разбираться в логике событий;
* понимать, что стоит за теми или иными явлениями политической и общественной жизни;
* обращаться с историческими источниками;
* оперировать аргументами в спорах;
* находить причинно-следственные связи.

**Особенности учебника:**

* задачи не только рассказывают о прошлом, но и учат самостоятельным действиям, концентрируя внимание на содержании образования, то есть на компетенциях, которые ученик может приобрести на уроках;
* соответствие курса Историко-культурному стандарту;
* методические комментарии к материалам;
* возможность самостоятельной работы ученика с задачником;
* работа с материалами как индивидуально, так и в группах.

Использование «Учебника по истории в играх» — бесплатно.

**Информатика**

Лучший способ научиться чему-либо — поиграть в это. «Кибер-Книга» — цифровой учебник по С#, эффективная система обучения детей 11-16 лет программированию в игровой форме, с применением искусственного интеллекта, виртуальной и дополненной реальности.
Для старта не обязательно обладать навыками, нужно просто начинать игру, управлять героем при помощи алгоритмов и постигать шаг за шагом основы.

Переходя от простых задач к сложным, ребенок будет повышать свой уровень и уже через 2 года он достигнет уровня Junior Developer (младший разработчик).

**Цифровой учебник включает в себя:**

* приложение для компьютера или планшета, включающее теоретический и практический материал;
* методическое пособие для преподавателей;
* сервис удаленной педагогической поддержки для самостоятельной работы ученика.

**Особенности «Кибер-Книги»:**

* С# — один из самых востребованных языков программирования в мире, используемый для разработки игр и приложений;
* Персонализированное обучение (ученики контролируют время, место, траекторию и темп образовательного процесса).
* Адаптивная система обучения – система подстраивается под индивидуальные особенности усвоения материала каждым ребенком;
* Форматы индивидуального и группового обучения;
* Постоянное обновление программы обучения, учебных материалов. Адаптация имеющегося контента к новым вызовам;
* Геймификация;
* Виртуальный учитель на базе искусственного интеллекта «Ума». Распознавание речи, ответы на вопросы, поисковик для быстрого поиска необходимой информации;
* Онлайн-поддержка пользователей;
* Методические материалы для педагогов и репетиторов.

Проект создан командой АНО «Кибер Страна» и реализуется при поддержке грантовой программы Россотрудничества в рамках федерального проекта «Кадры для цифровой экономики» национальной программы «Цифровая экономика Российской Федерации». География охватывает 78 стран.

Использование «Кибер-Книги».
Для начала работы, необходимо зарегистрироваться и установить приложение.
Пользователь получает бесплатный доступ к системе на протяжении 90 дней, 50 уровней-заданий, методические материалы на 18 уроков.