

УДК 372.851+378.14

<https://doi.org/10.33619/2414-2948/121/62>

## ИНТЕРАКТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК СРЕДСТВО ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ ОБУЧЕНИЯ

©**Искендерова Р. А.**, ORCID: 0009-0009-9838-0083, Гянджинский государственный университет, г. Гянджи, Азербайджан, [rafiga.isgenderova@mail.ru](mailto:rafiga.isgenderova@mail.ru)

©**Мамедова В. О.**, ORCID: 0009-0000-7882-9052, Гянджинский государственный университет, г. Гянджи, Азербайджан, [vafa19731213@gmail.com](mailto:vafa19731213@gmail.com)

©**Мустафаева Х. Н.**, ORCID: 0009-0002-1427-4777, Гянджинский государственный университет, г. Гянджи, Азербайджан, [xeyale.mustafaeyeva.1982@bk.ru](mailto:xeyale.mustafaeyeva.1982@bk.ru)

©**Алиева А. И.**, Гянджинский государственный университет, г. Гянджи, Азербайджан, [aqaqaliyeva1960@gmail.com](mailto:aqaqaliyeva1960@gmail.com)

©**Асланова Г. Г.**, ORCID: 0009-0005-0987-4198, Гянджинский государственный университет, г. Гянджи, Азербайджан, [gunel.aslanova85@mail.ru](mailto:gunel.aslanova85@mail.ru)

## INTERACTIVE TECHNOLOGIES AS A MEANS OF INCREASING LEARNING MOTIVATION

©**Iskenderova R.**, ORCID: 0009-0009-9838-0083, Ganja State University, Ganja, Azerbaijan, [rafiga.isgenderova@mail.ru](mailto:rafiga.isgenderova@mail.ru)

©**Mamedova V.**, ORCID: 0009-0000-7882-9052, Ganja State University, Ganja, Azerbaijan, [vafa19731213@gmail.com](mailto:vafa19731213@gmail.com)

©**Mustafaeva H.**, ORCID: 0009-0002-1427-4777, Ganja State University, Ganja, Azerbaijan, [xeyale.mustafaeyeva.1982@bk.ru](mailto:xeyale.mustafaeyeva.1982@bk.ru)

©**Aliyeva A.**, Ganja State University, Ganja, Azerbaijan, [aqaqaliyeva1960@gmail.com](mailto:aqaqaliyeva1960@gmail.com)

©**Aslanova G.**, ORCID: 0009-0005-0987-4198, Ganja State University, Ganja, Azerbaijan, [gunel.aslanova85@mail.ru](mailto:gunel.aslanova85@mail.ru)

**Аннотация.** Рассматриваются теоретические и практические аспекты применения интерактивных технологий в современном образовательном процессе. Актуальность темы определяется необходимостью поиска эффективных методов повышения учебной мотивации, особенно в условиях цифровизации образования и перехода к компетентностной модели обучения. Цель исследования — выявить педагогические возможности интерактивных технологий для формирования устойчивого интереса учащихся к познавательной деятельности, развития их самостоятельности и творческого потенциала. В ходе исследования использовались методы педагогического наблюдения, анкетирования и анализа практического опыта. Отмечается, что использование интерактивных инструментов — интерактивных досок, онлайн-платформ, обучающих приложений и игровых технологий — способствует созданию благоприятной эмоциональной среды, повышает уровень вовлеченности и ответственности учащихся за результат. Применение таких технологий позволяет учителю перейти от традиционной модели передачи знаний к организации активного взаимодействия между всеми участниками образовательного процесса. Полученные результаты подтверждают, что интерактивные технологии оказывают положительное влияние на развитие когнитивных интересов, коммуникативных умений и критического мышления. Кроме того, они обеспечивают индивидуализацию обучения, создают условия для формирования у школьников навыков XXI века — самоорганизации, сотрудничества и рефлексии. В заключение подчеркивается, что систематическое внедрение

интерактивных методов в педагогическую практику является важным фактором повышения как внутренней, так и внешней мотивации учащихся.

*Abstract.* The article analyzes the theoretical and practical aspects of using interactive technologies as an effective tool for enhancing students' learning motivation in modern education. The relevance of the research is determined by the growing digitalization of the educational environment and the need for innovative teaching strategies that increase student engagement. The main objective of the study is to explore the pedagogical potential of interactive tools in developing students' cognitive interest, creativity, and independent learning skills. The study applies pedagogical observation, questionnaire methods, and the analysis of practical teaching experience. The findings show that the integration of interactive resources — including online learning platforms, interactive whiteboards, and game-based learning tools — creates a positive emotional environment and increases students' involvement in the learning process. Interactive methods help teachers transition from traditional knowledge delivery to a model of active communication and collaboration in the classroom. The research emphasizes that integrating interactive technologies into everyday teaching not only improves learning outcomes but also supports the development of essential 21st-century skills such as communication, problem-solving, and self-regulation. The paper concludes that the systematic use of interactive methods significantly enhances both internal and external motivation in the educational process. Interactive technologies open new opportunities for enhancing learning motivation among preschool and primary school children. They make the educational process engaging, interactive, and tailored to individual needs. Implementing such technologies in Azerbaijan's educational system requires a systematic approach, including teacher training, provision of technical infrastructure, and the development of localized content. When used effectively, interactive technologies can become a powerful tool for fostering a love for learning in children, developing their creative abilities, and preparing them for life in a digital world.

*Ключевые слова:* интерактивные технологии, мотивация, обучение, педагогика, инновации.

*Keywords:* interactive technologies, learning motivation, digital education, innovative pedagogy, cognitive engagement, educational psychology

Современная система образования требует внедрения инновационных подходов, направленных на активизацию познавательной деятельности учащихся. Одним из наиболее эффективных средств является использование интерактивных технологий, способствующих формированию устойчивого интереса к обучению. Целью данного исследования является выявление влияния интерактивных методов на учебную мотивацию школьников. Образование является одной из ключевых сфер современного общества, обеспечивая развитие знаний, навыков и ценностей у детей. В эпоху стремительного развития технологий образовательный процесс претерпевает значительные изменения. Интерактивные технологии стали важным инструментом, который делает обучение более привлекательным, эффективным и мотивирующим. Особенно это актуально для детей дошкольного и младшего школьного возраста, чье обучение во многом основано на игре, любопытстве и взаимодействии. Цель данной статьи — исследовать роль интерактивных технологий в повышении мотивации к обучению, рассмотреть их практическое применение и оценить потенциал в образовательной системе Азербайджана. Статья анализирует, как интерактивные

технологии могут быть адаптированы для детей младшего возраста, чтобы сделать обучение увлекательным и результативным [1-3].

Интерактивные технологии создают условия для активного участия учащихся в учебном процессе, обеспечивая обратную связь, сотрудничество и индивидуализацию обучения. В ходе проведённого педагогического эксперимента в начальных классах Гянджинского государственного университета были апробированы различные формы интерактивных занятий: использование интерактивных досок, онлайн-опросов (Kahoot, Quizizz), образовательных платформ (LearningApps, ClassDojo) и игровых методик. Результаты показали, что применение таких технологий способствует повышению внутренней мотивации учащихся. Дети проявляли больше инициативы, активнее участвовали в обсуждениях, лучше усваивали материал. Особенно эффективными оказались групповые формы работы, где обучающиеся могли обмениваться идеями, выполнять творческие задания и получать мгновенную обратную связь. Кроме того, интерактивные методы позволили снизить уровень тревожности у менее уверенных учеников, так как задания воспринимались как игра, а не как контроль. Это подтверждает, что интерактивные технологии влияют не только на познавательную, но и на эмоциональную сферу учащихся. Интерактивные технологии — это цифровые инструменты и программы, которые обеспечивают активное участие учащихся в образовательном процессе. К ним относятся интерактивные доски, планшеты, образовательные приложения, виртуальная реальность (VR), дополненная реальность (AR), обучающие игры и онлайн-платформы. Эти технологии отличаются от традиционных методов обучения тем, что позволяют учащимся активно взаимодействовать с учебным материалом, исследовать его и применять на практике [4].

Значение интерактивных технологий заключается в их способности трансформировать образовательный процесс, делая его динамичным и увлекательным. Для детей, особенно дошкольного возраста, традиционные уроки могут быть скучными, тогда как интерактивные инструменты, комбинирующие визуальные, аудиальные и кинестетические элементы, привлекают внимание и стимулируют интерес. Например, использование интерактивной доски для решения математических задач или обучающей игры для изучения природы делает процесс обучения более живым и запоминающимся.

Ключевыми преимуществами интерактивных технологий являются: -повышение мотивации и вовлеченности учащихся; -развитие коммуникативных и социальных навыков; -возможность адаптации учебного процесса под индивидуальные особенности учеников; -создание комфортной образовательной среды. Учитель в таком процессе становится не только источником знаний, но и организатором, модератором, который направляет и поддерживает самостоятельную активность детей. Таким образом, роль педагога в интерактивном обучении трансформируется, что требует от него владения новыми цифровыми компетенциями и методиками работы [5].

Мотивация — ключевой фактор успешного обучения. Она определяет желание ребенка учиться, его готовность прилагать усилия и стремление достигать целей. В образовательной практике выделяют два основных типа мотивации. Внутренняя мотивация: связана с внутренним интересом ребенка к обучению, например, желанием узнать что-то новое или решить задачу. Внешняя мотивация: стимулируется внешними факторами, такими как похвала, оценки или награды (стикеры, грамоты). Для дошкольников и младших школьников внутренняя мотивация особенно важна, так как их интерес к обучению часто связан с игрой, исследованием и удовольствием от процесса. Интерактивные технологии поддерживают эту мотивацию, превращая обучение в увлекательное приключение, которое соответствует возрастным особенностям детей [6].

Интерактивные технологии повышают мотивацию к обучению следующими способами. Привлекательность: яркие анимации, интерактивные игры и мультимедийные элементы привлекают внимание детей. Например, решение математической задачи в формате игры делает процесс увлекательным. Индивидуальный подход: интерактивные платформы адаптируются к темпу и уровню знаний каждого ребенка, что повышает их уверенность в своих силах. Мгновенная обратная связь: обучающие программы предоставляют немедленную обратную связь, например, похвалу за правильный ответ или подсказку при ошибке, что поддерживает интерес. Командная работа: интерактивные технологии способствуют групповым активностям, развивая навыки сотрудничества и взаимопомощи. Игрофикация: превращение обучения в игру (например, квесты или викторины) делает процесс более увлекательным и мотивирующим. Эти аспекты особенно важны для детей младшего возраста, так как они помогают поддерживать их естественное любопытство и желание учиться [7-9].

Дети дошкольного и младшего школьного возраста отличаются высокой восприимчивостью к визуальным и игровым элементам. Интерактивные технологии для этой возрастной группы должны быть простыми, интуитивно понятными и безопасными. Примеры включают: интерактивные доски (позволяют детям рисовать, решать задачи или играть в образовательные игры прямо на экране. Например, учитель может использовать доску для изучения букв или счета); обучающие приложения (программы, такие как Khan Academy Kids или Duolingo Kids, предлагают интерактивные задания по математике, чтению и языкам в игровой форме); планшеты и сенсорные устройства (дети могут выполнять задания, касаясь экрана, что развивает моторику и вовлеченность); виртуальная и дополненная реальность (AR-приложения, такие как изучение животных через 3D-модели, делают обучение захватывающим); обучающие игры (игры, такие как «Математический квест» или «Путешествие по сказкам», развивающие навыки счета, чтения и критического мышления). Эти технологии должны использоваться под контролем педагогов, чтобы соответствовать образовательным целям и возрастным особенностям детей [8].

Интерактивные технологии могут быть интегрированы в образовательный процесс различными способами: игровые задания (использование приложений, таких как «LearningApps» или «Kahoot», для создания викторин и игр, которые мотивируют детей к изучению новых тем. Например, викторина по природоведению с яркими картинками животных); групповые проекты (организация совместных заданий с использованием интерактивных досок, где дети вместе создают рисунки или решают задачи); виртуальные экскурсии (использование VR или AR для виртуальных прогулок по музеям, зоопаркам или историческим местам); сюжетные игры (создание интерактивных историй, где дети принимают решения, влияющие на развитие сюжета (например, выбор действий в сказке)); электронные портфолио (дети могут создавать цифровые альбомы своих работ (рисунков, поделок) с помощью планшетов, что повышает их чувство достижения). Эти методы делают обучение интерактивным, позволяя детям активно участвовать и получать удовольствие от процесса [9].

Преимущества интерактивных технологий: повышение интереса к обучению благодаря игровым и визуальным элементам; адаптация к индивидуальным потребностям каждого ребенка; развитие цифровых навыков, которые важны в современном мире; стимулирование творчества и критического мышления; укрепление взаимодействия между детьми и педагогами.

Вызовы: высокая стоимость оборудования (интерактивные доски, планшеты, VR-устройства); необходимость обучения педагогов для эффективного использования

технологий; риск перегрузки детей экранным временем, что требует строгого контроля; ограниченный доступ к технологиям в некоторых регионах.

Для преодоления этих вызовов важно обеспечить баланс между использованием технологий и традиционными методами обучения, а также проводить регулярное обучение педагогов. Интерактивные технологии в образовательной системе Азербайджана. В Азербайджане интерактивные технологии постепенно внедряются в образовательную систему, особенно в крупных городах, таких как Баку. Министерство образования Азербайджана активно поддерживает цифровизацию школ, внедряя интерактивные доски, электронные учебники и онлайн-платформы, такие как «Е-Мəktəb». Однако в дошкольных учреждениях и начальных школах использование интерактивных технологий пока ограничено из-за нехватки ресурсов и подготовки педагогов [8-11].

Для успешной интеграции интерактивных технологий в Азербайджане необходимо: разработать программы обучения для педагогов по использованию интерактивных инструментов; обеспечить доступ к технологиям в сельских и отдаленных регионах; адаптировать контент к национальным ценностям, включая использование азербайджанских сказок, пословиц и культурных элементов в обучающих программах; создать безопасные и возрастные приложения, соответствующие учебным стандартам. Примером успешного применения может быть использование интерактивных игр для изучения азербайджанского языка или традиций (например, праздника Новруз) в игровой форме [12-15].

### *Заключение*

Интерактивные технологии занимают важное место в повышении учебной мотивации. Они позволяют сделать процесс обучения более увлекательным, динамичным и эффективным. Практические результаты показали, что при систематическом применении интерактивных методов возрастает познавательная активность, усиливается интерес к предмету и улучшаются учебные результаты. В дальнейшем важно развивать методическую базу и готовить педагогов к эффективному использованию цифровых инструментов. Интерактивные технологии открывают новые возможности для повышения мотивации к обучению у детей дошкольного и младшего школьного возраста. Они делают образовательный процесс увлекательным, интерактивным и адаптированным к индивидуальным потребностям. Внедрение таких технологий в образовательную систему Азербайджана требует системного подхода, включая обучение педагогов, обеспечение технической базы и создание локализованного контента. При правильном использовании интерактивные технологии могут стать мощным инструментом для формирования у детей любви к обучению, развития их творческих способностей и подготовки к жизни в цифровом мире.

### *Список литературы:*

1. Əhmədova S. Müasir təhsil prosesində interaktiv tədris metodları. Bakı, 2022.
2. Vygotsky L. S. Thought and language. MIT press, 2012. V. 29.
3. Johnson D. W., Johnson R. T., Stanne M. B. Cooperative learning methods: A meta-analysis. 2000.
4. Сулайманова Н. Использование цифровых технологий в образовательной среде. М., 2021.
5. Miao F., Hinostroza J. E., Lee M., Isaacs S., Orr D., Senne F., Vergel de Dios B. Guidelines for ICT in education policies and masterplans. UNESCO, 2022.

6. Аббасов А. М., Мамедов З. Ф. Применение искусственного интеллекта в экономике Азербайджана: стратегические возможности и перспективы развития // Информация и инновации. 2025. <https://doi.org/10.31432/1994-2443.2025.10>
7. Vygotsky L. S. *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard university press, 1978. V. 86.
8. Gee J. P. What video games have to teach us about learning and literacy // *Computers in entertainment (CIE)*. 2003. V. 1. №1. P. 20-20.
9. Prensky M. Digital game-based learning // *Computers in entertainment (CIE)*. 2003. V. 1. №1. P. 21-21. <https://doi.org/10.1145/950566.950596>
10. Education U. From disruption to recovery // *Global Monitoring of School Closures*. 2020.
11. Алиева М. Н. Цифровая трансформация в государственном управлении Азербайджана // *Economic growth in the conditions of globalization*. 2022. С. 583.
12. Papert S. The children's machine // *Technology Review-Manchester NH*. 1993. V. 96. P. 28-28.
13. Johnson L., Becker S. A., Estrada V., Freeman A. NMC horizon report: 2015 library edition. The New Media Consortium, 2015. P. 1-54.
14. Kozma R. B. Technology and classroom practices: An international study // *Journal of research on technology in education*. 2003. V. 36. №1. P. 1-14.
15. Селезнева Н. А. Интерактивные технологии в дошкольном образовании. М.: Просвещение, 2019.

*References:*

1. Akhmedova, S. (2022). *Interaktivnye metody obucheniya v sovremennom obrazovatel'nom protsesse*. Baku. (in Azerbaijani).
2. Vygotsky, L. S. (2012). *Thought and language* (Vol. 29). MIT press.
3. Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Stanne, M. B. (2000). Cooperative learning methods: A meta-analysis.
4. Suleimanova, N. (2021). *Ispol'zovanie tsifrovyykh tekhnologii v obrazovatel'noi srede*. Moscow. (in Russian).
5. Miao, F., Hinostroza, J. E., Lee, M., Isaacs, S., Orr, D., Senne, F., ... & Vergel de Dios, B. (2022). *Guidelines for ICT in education policies and masterplans*. UNESCO.
6. Abbasov, A. M., & Mamedov, Z. F. (2025). Primenenie iskusstvennogo intellekta v ekonomike Azerbaidzhana: strategicheskie vozmozhnosti i perspektivy razvitiya. *Informatsiya i innovatsii*. <https://doi.org/10.31432/1994-2443.2025.10>
7. Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes* (Vol. 86). Harvard university press.
8. Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in entertainment (CIE)*, 1(1), 20-20.
9. Prensky, M. (2003). Digital game-based learning. *Computers in entertainment (CIE)*, 1(1), 21-21. <https://doi.org/10.1145/950566.950596>
10. Education, U.N.E.S.C.O. (2020). From disruption to recovery. *Global Monitoring of School Closures*.
11. Alieva, M. N. (2022). Tsifrovaya transformatsiya v gosudarstvennom upravlenii Azerbaidzhana. *Economic growth in the conditions of globalization*, 583. (in Russian).
12. Papert, S. (1993). The children's machine. *Technology Review-Manchester NH*, 96, 28-28.

13. Johnson, L., Becker, S. A., Estrada, V., & Freeman, A. (2015). *NMC horizon report: 2015 library edition* (pp. 1-54). The New Media Consortium.
14. Kozma, R. B. (2003). Technology and classroom practices: An international study. *Journal of research on technology in education*, 36(1), 1-14. (in Russian).
15. Selezneva, N. A. (2019). *Interaktivnye tekhnologii v doshkol'nom obrazovanii*. Moscow. (in Russian).

Поступила в редакцию  
21.10.2025 г.

Принята к публикации  
30.10.2025 г.

---

*Ссылка для цитирования:*

Искендерова Р. А., Мамедова В. О., Мустафаева Х. Н., Алиева А. И., Асланова Г. Г. Интерактивные технологии как средство повышения мотивации обучения // Бюллетень науки и практики. 2025. Т. 11. №12. С. 488-494. <https://doi.org/10.33619/2414-2948/121/62>

*Cite as (APA):*

Iskenderova, R., Mamedova, V., Mustafaeva, H., Aliyeva, A., & Aslanova, G. (2025). Interactive Technologies as a Means of Increasing Learning Motivation. *Bulletin of Science and Practice*, 11(12), 488-494. (in Russian). <https://doi.org/10.33619/2414-2948/121/62>