

---

## Інтерактивні технології як засіб активізації пізнавальної діяльності учнів початкових класів на уроках математики

**Софія Павлишин**

Факультет педагогічної освіти, Львівський національний університет імені Івана Франка, м. Львів, Україна

ORCID ID: 0009-0009-7916-5943

**Олександра Шаран**

Кафедра початкової та дошкільної освіти, Львівський національний університет імені Івана Франка, м. Львів, Україна

ORCID ID: 0000-0003-3198-8026

### Для цитування цієї статті:

Павлишин Софія, Шаран Олександра. Інтерактивні технології як засіб активізації пізнавальної діяльності учнів початкових класів на уроках математики. International Science Journal of Education & Linguistics. Vol. 3, No. 5, 2024, pp. 26-33. doi: 10.46299/j.isjel.20240305.04.

**Надійшла до редакції:** 01 серпня 2024 р.; **Схвалено:** 02 вересня 2024 р.;

**Опубліковано:** 01 жовтня 2024 р.

---

**Анотація:** У статті розглядається актуальна проблема методики навчання – активізація пізнавальної діяльності учнів початкових класів на уроках математики. Автори обґрунтовують важливість активної пізнавальної діяльності учнів під час навчання. Особливо це стосується навчання математики, адже завдяки активній діяльності відбувається «відкриття» учнями нового матеріалу, покращення його засвоєння, з'являється мотивація та інтерес до його вивчення та, як результат, підвищення результативності навчання. Проаналізовано дослідження, проведені різними авторами, стосовно активізації пізнавальної діяльності та використання задля цього різних педагогічних засобів. Описано ефективні педагогічні засоби, такі як: інтерактивні вправи та платформи, ігрові інтерактивні технології, вебквести, метод проєктів, групова робота, залучення електронно-освітніх ресурсів, навчальних відео, інтерактивних презентацій, використання нестандартних методів оцінювання та зворотного зв'язку тощо. Доведено, що використання інтерактивних технологій є одним з ефективних засобів активізації пізнавальної діяльності молодших школярів. Зокрема, розглянуто різні види інтерактивних технологій, особливості їх застосування на різних етапах уроку математики в початковій школі. Детально розглянуто практичні аспекти застосування відповідних інтерактивних засобів. Описано проведені експериментальні дослідження, визначені організаційно-педагогічні умови активізації пізнавальної діяльності молодших школярів на уроках математики та основні показники активізації пізнавальної діяльності учнів початкових класів. Зроблено висновок про доцільність та можливість застосування інтерактивних технологій на уроках математики в початкових класах. Окреслено перспективні напрямки дослідження у напрямі використання нових інтерактивних інструментів задля активізації пізнавальної діяльності учнів початкових класів на уроках математики.

**Ключові слова:** учні початкових класів, Нова українська школа, навчання математики, активізація пізнавальної діяльності, інтерактивні технології.

---

## 1. Вступ

Сучасна освіта постійно розвивається, впроваджуючи інноваційні методи та технології навчання. Серед них особливе місце посідають інтерактивні технології, які відкривають широкі можливості для активізації пізнавальної діяльності учнів, зокрема на уроках математики в початковій школі.

Актуальність теми підсилюється у зв'язку зі зміною соціальних вимог до освіти: сьогодні суспільству потрібні не просто знавці математики, а творчі особистості, здатні до критичного мислення, самостійного пошуку інформації та прийняття рішень; віковими особливостями учнів початкової школи: молодші школярі відзначаються природною допитливістю, прагненням до активної діяльності та ігровим способом сприйняття інформації; необхідністю модернізації навчального процесу: традиційні методи навчання математики, ґрунтовані на пасивному засвоєнні знань, не завжди є ефективними, часто не відповідають сучасним вимогам, не в повній мірі розкривають потенціал учнів.

Таким чином, важливим завданням педагога на кожному уроці є активізація пізнавальної діяльності. Тому щоразу, проєктуючи урок, учитель має продумати, як найдоцільніше організувати пізнавальну діяльність учнів, засвоєння нового матеріалу – евристична бесіда, спільне генерування ідей, самостійне «відкриття» тощо та які доцільні інтерактивні технології при цьому використати.

## 2. Об'єкт і предмет дослідження

Об'єктом дослідження є процес навчання математики учнів початкових класів, а предметом дослідження – використання інтерактивних технологій задля активізації пізнавальної діяльності учнів початкових класів на уроках математики.

## 3. Мета та задачі дослідження

Мета статті – описати методіку використання інтерактивних технологій та їх вплив на активізацію пізнавальної діяльності учнів початкових класів у процесі вивчення математики.

## 4. Аналіз літератури

Сучасні дослідження пізнавальної активності та пізнавального інтересу ґрунтуються на працях: М. Лещенко, С. Максименко, Н. Ничкало, Л. Сапунової [1], З. Слєпкань, Т. Форостюк, Л. Хомич та ін.

Напрями активізації пізнавальної діяльності досліджували різні автори.

О. Савченко [2] робила акцент на індивідуалізації та диференціації навчання, тим самим створюючи умови для розвитку кожного учня відповідно до його здібностей та інтересів.

Вчена спиралася на такі педагогічні засоби:

– індивідуальні завдання: розробка завдань різного рівня складності для різних груп учнів,

– ігрові методи: використання дидактичних ігор, які сприяють зацікавленості учнів в освітньому процесі,

– навчальні проєкти: залучення учнів до створення проєктів, які вимагають застосування знань на практиці та розвивають творчі здібності.

В. Сухомлинський [3] наголошував на важливості гуманістичного підходу до навчання, розвитку емоційної сфери учнів та використанні природних умов для навчання.

Видатний педагог наголошував та таких засобах активізації пізнавальної діяльності:

– емоційно забарвлені уроки: використання художніх творів, музики та природи для створення емоційного фону уроку,

– екскурсії та спостереження: організація навчальних екскурсій на природу, де учні могли спостерігати й вивчати природні явища, пов'язуючи науку з життям,

– творчі завдання: заохочення учнів до творчої діяльності, такої як написання творів, створення малюнків чи моделей, що демонструють навчальний матеріал.

Питання інтерактивних технологій досліджувала низка сучасних авторів: К. Баханов, Н. Волкова [4], Н. Коломієць, О. Комар [5], І. Луцик, Н. Мирончук, Л. Пироженко [6], Н. Побірченко [7], О. Пометун [8], Т. Сердюк, С. Сисоєва [9], В. Шаталова, П. Шевчук та ін. Вчені обґрунтовують доцільність застосування інтерактивних технологій для підвищення ефективності освітнього процесу.

## 5. Методи досліджень

Для розв'язання поставлених у нашому дослідженні завдань ми використовували такі методи дослідження: загальнонаукові – аналіз, порівняння; емпіричні – бесіда, спостереження, анкетування.

## 6. Результати досліджень

Сучасна освіта ставить перед педагогами нові виклики: не просто дати учням знання, але й навчити їх самостійно мислити, творити, знаходити нестандартні рішення. Математика – не проста наука. Вона вимагає свідомого, активного, систематичного та зацікавленого засвоєння навчального матеріалу. Цього можна досягти за умови активної пізнавальної діяльності, коли учні свідомо включені в освітню діяльність та зацікавлені в її результатах. Покажемо, що найкращим чином таким умовам відповідає використання інтерактивних технологій навчання.

Під пізнавальною діяльністю розуміємо єдність чуттєвого сприйняття, теоретичного мислення і практичної діяльності. Вона здійснюється на кожному життєвому кроці, у всіх видах діяльності і соціальних взаємин учнів (продуктивна і суспільно корисна праця, ціннісно-орієнтаційна і художньо-естетична діяльність, спілкування), а також шляхом виконання різних наочно-практичних дій у навчальному процесі (експериментування, конструювання, вирішення дослідницьких завдань і т.п.) [10].

У Концепції Нової української школи особливо наголошується на проблемі активізації пізнавальної діяльності школярів в освітньому процесі. Про активність як один з основних принципів процесу пізнання і необхідність розвитку пізнавального інтересу педагогічна наука говорила давно (праці В. Сухомлинського, А. Ковальова, Ю. Бабанського та ін.). Дидакти і методисти однастайні в тому, що пізнавальний інтерес формується в організованій навчальній діяльності, спрямованій на оволодіння знаннями й практичними навичками. Тому так важливо для досягнення потрібного рівня засвоєння учнями програмового матеріалу, високої їх навченості систематично, цілеспрямовано підтримувати і розвивати пізнавальний інтерес школярів, ставити їх у ситуацію проблемного здобуття знань, практикувати нетрадиційне навчання [11].

Одним із видів нетрадиційного навчання є використання інтерактивних технологій.

Інтерактивні технології навчання – це сукупність методів, засобів і форм організації навчання, що забезпечують активний характер взаємодії учасників навчального процесу на засадах співпраці та співтворчості й спрямовані на досягнення поставлених дидактичних цілей [4].

Існують різні класифікації інтерактивних технологій.

Учені О. Пометун та Л. Пироженко [12] пропонують технології інтерактивного навчання класифікувати за формами навчання (моделями), в яких реалізуються інтерактивні технології.

Залежно від мети уроку та форм організації навчальної діяльності учнів, їх поділяють на чотири групи:

1. Інтерактивні технології кооперативного навчання – це технології організації навчання у малих групах учнів, об'єднаних спільною навчальною метою (робота в парах; ротаційні (змінювані) трійки; два – чотири – всі разом; карусель; робота в малих групах; акваріум).

2. Технології колективно-групового навчання – це технології, що передбачають одночасну спільну роботу всього класу (обговорення проблеми в загальному колі; мікрофон; незакінчені речення; мозковий штурм; навчаючись – учусь (броунівський рух); ажурна пилка (мозаїка); аналіз ситуації (case метод); вирішення проблем; дерево рішень).

3. Технології моделювання ситуацій – це технології, де використовуються моделювання реальних ситуацій та рольові ігри (симуляції або імітаційні ігри; спрощене судове слухання (суд prose); громадські слухання; розігрування ситуації за ролями (рольова гра, програвання сценки, драматизація)).

4. Технології опрацювання дискусійних питань – це технології, які заохочують учнів до обговорення (метод PRESS; займи позицію, зміни позицію; неперервна шкала думок (континуум, нескінченний ланцюжок); дискусія; обговорення в стилі телевізійного ток-шоу; оцінювальна дискусія; дебати).

Як показує практика, інтерактивні технології містять у собі певну універсальність, їх можна використовувати на кожному з етапів уроку. З власного досвіду роботи ми підібрали інтерактивні технології, що найбільше відповідають дидактичній меті різних етапів уроку:

1. Актуалізація знань: «Мозковий штурм», «Асоціативний куш», «Коло ідей» тощо.

2. Вивчення нового матеріалу: дидактичні відео з інтерактивними елементами, інтерактивні вправи тощо.

3. Закріплення та узагальнення вивченого: математична вікторина, вебквест, проєктна робота тощо.

4. Підведення підсумків уроку: «Шість капелюхів мислення», «Мікрофон», «Обери позицію» та ін.

Деталізуємо ці засоби навчання, адаптувавши їх до уроків математики в умовах початкової школи.

- «Мозковий штурм» допомагає при дослідженні нової теми, наприклад, «Геометричні фігури». Варто дати завдання пригадати, де у побуті ми зустрічаємо ці фігури, які предмети на них схожі – це сприятиме спільному генеруванню ідей на початку уроку для активації знань та зацікавлення темою.

- Ігрові інтерактивні технології, які роблять процес навчання цікавим і захоплюючим. Наприклад, гра «Математичний лабіринт» дозволяє учням практикувати математичні операції, розв'язуючи завдання для просування вперед у грі. Це підвищує мотивацію учнів та їхнє бажання вчитися, оскільки навчання відбувається в ігровій формі.

- Інтерактивні платформи, наприклад, LearningApps, Wordwall тощо дозволяють індивідуалізувати навчальний процес, зробити його цікавим.

- Робота в групах (парах): запропонувати створити разом математичну казку про одну із дій чи знаків, наприклад, за допомогою платформи Kazka.fun, це сприятиме формуванню навичок критичного мислення, командної роботи та комунікації.

- Метод проєктів: дослідження математичних знаків, цифр, їх походження з подальшим представленням результатів у формі презентації, плакату або виставки. Учні можуть працювати в групах, самостійно шукати інформацію та створювати свої проєкти.

- Вебквести, які вимагають від учнів використання ресурсів Інтернету для пошуку інформації або вирішення проблем. Наприклад, учні можуть бути залучені до проєкту з дослідження історії математики, де їм потрібно знайти інформацію про відомих математиків, їхні відкриття та застосування цих відкриттів у сучасному світі.

- Використання навчальних відео, інтерактивних презентацій та вправ на платформах, таких як YouTube, Khan Academy, Mathletics тощо. Це дозволяє учням отримувати знання у зручному форматі, працювати у своєму темпі та отримувати миттєвий зворотний зв'язок.

- Використання проблемних ситуацій: їх можна застосовувати для пояснення нових тем, закріплення вивченого матеріалу, розвитку критичного мислення учнів. Важливо створювати проблемні ситуації, які ґрунтуються на реальних життєвих ситуаціях. Наприклад, на початку уроку з теми «Частини та дроби» запропонувати учням проблемну ситуацію: «У кафе одна піца розрізана на 8 рівних частин. Ви взяли 3 шматки піци, яку частину всієї піци ви з'їли?».

- Використання дидактичних ігор: їх можна впроваджувати для вивчення таблиці множення, ділення, додавання та віднімання, для розвитку просторової уяви та логічного мислення учнів тощо. Наприклад, під час проведення на уроці дидактичної гри «Математичне лото» учні отримують картки з числами, а вчитель називає математичні вирази. Учень, який першим правильно розв'яже вираз, закриває число на своїй картці. Перемагає той, хто першим закрийє всі числа на своїй картці.

- Використання нестандартних методів оцінювання: наприклад, запропонувати учням створити математичний комікс або мультфільм, де можна застосувати самооцінювання та взаємооцінювання.

- Використання ІКТ у позакласній роботі: наприклад, створити онлайн-клуб для любителів математики, де учні зможуть спілкуватися, ділитися своїми знаннями та ідеями, брати участь у математичних конкурсах та вікторинах.

- Створення атмосфери співпраці та взаємодопомоги: використовувати групові методи навчання, такі як «Навчання в парах», «Кооперативне навчання», «Метод пилки», «Коло ідей» та інші.

- Використання зворотного зв'язку: наприклад, провести анкетування учнів, щоб дізнатися їхню думку про те, як вони себе почували на уроці та як можна покращити їх активність на уроках математики.

Таким чином, використання цих та подібних засобів допомагає підвищити пізнавальну активність учнів, зробити навчальний процес більш цікавим і ефективним, а також сприяє розвитку навичок самостійного мислення та розв'язання проблем.

З метою з'ясування того, як використання інтерактивних технологій впливає на активізацію пізнавальної діяльності учнів, було проведено діагностичне дослідження. Ми досліджували, як педагоги ознайомлені із цим напрямком, як реалізують інтерактивні технології в освітньому процесі та як їх використання впливає на активізацію учнів початкових класів. Ми це зробили за допомогою анонімного анкетування за допомогою Google Forms. В опитуванні взяли участь 27 учителів початкових класів.

Опрацювання результатів проведеного анкетування приводить до таких висновків.

1. Педагоги, які брали участь в анкетуванні, ознайомлені з поняттям «інтерактивні технології».

2. Усі вчителі вважають, що використання інтерактивних технологій позитивно впливатиме на активізацію пізнавальної діяльності учнів на уроках математики.

3. Вчителі поділились своїм досвідом і описали, які саме позитивні зміни в пізнавальній діяльності учнів вони спостерігають під час використання інтерактивних технологій:

- Підвищення інтересу до навчання;
- Зацікавленість учнів;
- Розвиваються навички критичного мислення та вирішення проблем;
- Мотивація і бажання навчатися;
- Учні краще засвоюють матеріал і запам'ятовують його.

4. Вчителі, які брали участь у анкетуванні, виділили такі ефективні інтерактивні технології, які доцільно, з їхнього досвіду, використовувати на уроках з математики: «Ажурна пилка», «Акваріум», метод ПРЕС, «Мікрофон», «Мозковий штурм», «Навчаючи – вчусь»,

«Займи позицію», ігрові технології, групова робота, колаборативні проєкти, інтерактивні відео та квізи.

Таким чином, досвід опитаних вчителів початкових класів показує, що важливо використовувати інтерактивні технології на уроках математики та спостерігають при цьому зміни у пізнавальній активності учнів початкових класів.

Окрім цього, у процесі навчання учнів початкових класів нами було перевірено такі організаційно-педагогічні умови активізації їх пізнавальної діяльності на уроках математики:

- Систематичне використання інтерактивних технологій, врахування мети кожного етапу уроку та доцільності відповідних інтерактивних вправ;

- Залучення учнів у процес самостійного пошуку інформації, її аналізу, застосування до розв'язування завдань;

- Використання різноманітних методів й засобів навчання, таких як інтерактивні вправи, проєкти, різні джерела знань та електронні освітні ресурси, проблемні ситуації, навчання у дискусії, гейміфікація тощо;

- Психологічне налаштування учнів на активну спільну роботу з учителем, обмін ідеями, створення атмосфери довіри та взаєморозуміння, ситуації успіху;

- Підвищення мотивації вивчення нового матеріалу шляхом показу теоретичного та практичного його використання;

- Виховання любові до предмета особистим прикладом вчителя: захоплення математикою, ентузіазм та емоційна залученість, інтерес вчителя до творчих математичних завдань.

Процес виявлення активізації пізнавальної діяльності учнів включає спостереження за їхньою активністю, аналіз навчальних досягнень, використання анкет та опитувань, а також оцінку динаміки успішності та якості виконання завдань. Активна участь учнів, зацікавленість предметом та процесом навчання, підвищення мотивації навчання та глибини їх математичних знань та вмінь є основними показниками активізації пізнавальної діяльності.

## 7. Перспективи подальшого розвитку досліджень

Перспективами подальшого розвитку досліджень у контексті висвітленої теми вважаємо вивчення нових інтерактивних інструментів та їх впровадження в навчальний процес, вивчення впливу інтерактивних технологій на психологічний стан учнів, їх мотивацію та когнітивний розвиток, впровадження цифрових технологій та програмного забезпечення, яке забезпечить більш гнучке та ефективне використання інтерактивних інструментів тощо.

## 8. Висновки

Інтерактивні технології відкривають нові горизонти для активізації пізнавальної діяльності учнів початкових класів на уроках математики. Адже впровадження інтерактивних технологій на уроках математики в початковій школі сприяє підвищенню мотивації учнів до навчання, роблять уроки більш цікавими та захоплюючими і допомагають засвоїти матеріал легше й ефективніше.

Проведене дослідження підкреслює, що інтеграція інтерактивних технологій у навчальний процес сприяє підвищенню мотивації та пізнавальної активності учнів на уроках математики, сприяє глибшому засвоєнню матеріалу та розвитку ключових компетенцій, таких як критичне мислення, комунікабельність, командна робота та творчість.

Загалом, інтерактивні технології мають значний потенціал для покращення якості освіти в початкових класах. Їх впровадження вимагає системного підходу, що включає підготовку вчителів, технічне забезпечення та постійний моніторинг ефективності. Впровадження таких технологій може значно підвищити рівень знань та інтерес до навчання у дітей, що є важливим кроком до створення інноваційного та прогресивного освітнього середовища.

---

### Список літератури:

- 1) Сапунова Л.А. (2013) Розвиток пізнавальної активності учнів початкових класів у навчальному процесі. Таврійський вісник освіти. №1. С. 205-210.
  - 2) Савченко О.Я. (1982) Розвиток пізнавальної самостійності молодших школярів. Київ: Радянська школа. 177 с.
  - 3) Сухомлинський В.О. (1973) Серце віддаю дітям. Київ: Радянська школа. 287 с.
  - 4) Волкова Н.П. (2018). Інтерактивні технології навчання у вищій школі: навчально-методичний посібник. Дніпро: Університет імені Альфреда Нобеля. 360 с.
  - 5) Комар О.А. (2007) Організація роботи на уроках математики за інтерактивними технологіями. Початкова школа. № 12. С. 26-29.
  - 6) Пометун О. І., Пироженко Л. В., Біда О. А. та ін. (2011) Методичний посібник для вчителів початкової школи. Тернопіль : Навчальна книга - Богдан. 304 с.
  - 7) Пометун О.І., Побірченко Н.С., Коберник Г.І., Комар О.А., Торчинська Т.А (2008) Інтерактивні технології: Теорія та методика. Умань-Київ. С. 3 – 93.
  - 8) Пометун О. І. (2007) Енциклопедія інтерактивного навчання. Київ: СПД Кулінічев. 141 с.
  - 9) Сисоєва С.О. (2006) Основи педагогічної творчості: Підручник. Київ: Міленіум. 344 с.
  - 10) Курильчик І. В., Савич Р. В, Сачук О. Л. (2017) Методи і прийоми активізації пізнавальної діяльності учнів: Методичний посібник. Рівне: НМЦ ПТО. 53 с.
  - 11) Стойко Я. (2016) Активізація пізнавальної діяльності на уроках української мови та літератури. URL: <https://yaroslavstoiko.wordpress.com/2016/03/20/%D0%B0%D0%BA%D1%82%D0%B8%D0%B2%D1%96%D0%B7%D0%B0%D1%86%D1%96%D1%8F-%D0%BF%D1%96%D0%B7%D0%BD%D0%B0%D0%B2%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%BE%D1%97-%D0%B4%D1%96%D1%8F%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%96/>
  - 12) Пометун О. І., Пироженко Л. В. (2006) Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання: науково-методичний посібник. Київ: «А.С.К.». 192 с.
  - 13) Бондарчук Н. В. (2007) Активізація пізнавальної діяльності молодших школярів. URL: <http://eprints.zu.edu.ua/2740/1/08bnvmsh.pdf>
  - 14) Зінорук А. В. (2022) Теоретичні аспекти інтерактивних технологій. Грааль науки. № 12-13. С. 589 –591.
  - 15) Лосєва Н. М., Дубровський В. Л. (2021) Застосування інтерактивних технологій навчання на уроці математики у початковій школі. Наукові записки НДУ ім. М. Гоголя. Психолого-педагогічні науки. № 1. С. 59 - 67.
  - 16) Медвідь Г.С. (2019) Активізація пізнавальної діяльності учнів на уроках математики. Методична розробка. URL: <https://naurok.com.ua/metodichna-rozrobka-aktivizaciya-piznavalno-diyalnosti-uchniv-na-urokah-matematiki-89729.html>
  - 17) Тарасенкова Н. А., Гузьман Ю. С. ( 2022) Використання інтерактивних технологій в курсі математики базової школи. URL: [https://www.researchgate.net/publication/361194692\\_VIKORISTANNA\\_INTERAKTIVNIH\\_TENNOLOGIJ\\_V\\_KURSI\\_MATEMATIKI\\_BAZOVOI\\_SKOLI](https://www.researchgate.net/publication/361194692_VIKORISTANNA_INTERAKTIVNIH_TENNOLOGIJ_V_KURSI_MATEMATIKI_BAZOVOI_SKOLI)
  - 18) Шушара Т. (2004) Шляхи і засоби активізації навчально-пізнавальної діяльності учнів на уроках математики. Рідна школа. № 3. С. 17–18
  - 19) Явтушенко О. В. (2019) Активізація пізнавальної діяльності учнів на уроках математики шляхом впровадження інноваційних технологій (з досвіду роботи). URL: <https://naurok.com.ua/aktivizaciya-piznavalno-diyalnosti-uchniv-na-urokah-matematiki-shlyahom-vprovadzheniya-innovaciynih-tehnologiy-z-dosvidu-roboti-79695.html>
-

## **Interactive technologies as a means of activating the cognitive activity of elementary school students in mathematics lessons**

**Sofia Pavlyshyn**

Faculty of Pedagogical Education, Ivan Franko National University of Lviv, Lviv, Ukraine  
ORCID 0009-0009-7916-5943

**Oleksandra Sharan**

Department of Primary and Preschool Education, Ivan Franko National University of Lviv, Lviv, Ukraine  
ORCID 0000-0003-3198-8026

---

**Abstract:** The article deals with the actual problem of the methodology of teaching – activation of the cognitive activity of elementary school students in mathematics lessons. The authors justify the importance of active cognitive activity of students during education. This especially applies to learning mathematics, because thanks to active activities, students «discover» new material, improve its assimilation, become motivated and interested in studying it, and, as a result, increase the effectiveness of learning. The research conducted by various authors regarding the activation of cognitive activity and the use of various pedagogical tools for this purpose was analyzed. Effective pedagogical tools are described, such as: interactive exercises and platforms, game interactive technologies, web quests, the project method, group work, the involvement of electronic educational resources, educational videos, interactive presentations, the use of non-standard assessment and feedback methods, etc. It has been proven that the use of interactive technologies is one of the effective means of activating the cognitive activity of younger schoolchildren. In particular, different types of interactive technologies, features of their application at different stages of the mathematics lesson in elementary school are considered. Practical aspects of using relevant interactive tools are considered in detail. The conducted experimental research is described, the organizational and pedagogical conditions for the activation of the cognitive activity of younger schoolchildren in mathematics lessons and the main indicators of the activation of the cognitive activity of elementary school students are defined. A conclusion was made about the expediency and possibility of using interactive technologies in mathematics lessons in elementary grades. Prospective directions of research in the direction of using new interactive tools to activate the cognitive activity of elementary school students in mathematics lessons are outlined.

**Keywords:** primary school students, New Ukrainian School, teaching mathematics, activation of cognitive activity, interactive technologies.

---