# 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.

# 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.

Источник: <https://rosuchebnik.ru/material/top-5-elektronnykh-izdaniy-v-dopolnenie-k-obychnym-uchebnikam/?utm_campaign=email_sendsay_digest_d_ed_jan2020&utm_medium=email&utm_source=Sendsay>