

УДК 009

## ***ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ДЛЯ ПОВЫШЕНИЯ КАЧЕСТВА ОБУЧЕНИЯ***

***Кряжева Е. В.***

*к.псих.н., доцент,*

*Калужский государственный университет им. К.Э. Циолковского,*

*Калуга, Россия*

***Мельников А. А.***

*магистрант,*

*Калужский государственный университет им. К.Э. Циолковского,*

*Калуга, Россия*

### ***Аннотация.***

В статье рассматривается использование интерактивных технологий в процессе обучения как способа повышения эффективности усвоения знаний обучаемыми, а так же наиболее развитые сервисы применяемые в образовательном процессе. Анализируются особенности интерактивной модели обучения и её преимущества перед прочими моделями, а также возможные положительные результаты при её использовании. В конце авторы делают выводы о перспективах внедрения интерактивных технологий в процесс обучения.

**Ключевые слова:** цифровизация обучения, интерактивные технологии, интерактивные средства обучения, модель обучения, информатизация.

## ***THE USE OF INTERACTIVE TECHNOLOGIES TO IMPROVE THE QUALITY OF LEARNING***

***Kryazheva E. V.,***

*Candidate of Psychological Sciences, Associate Professor,*

*Kaluga State University named after K.E. Tsiolkovsky,*

*Kaluga, Russia*

***Melnikov A. A.***

*Undergraduate,*

*Kaluga State University named after K.E. Tsiolkovsky,*

*Kaluga, Russia*

**Annotation.**

The article discusses the use of interactive technologies in the learning process as a way to improve the efficiency of knowledge assimilation by students, as well as the most developed services used in the educational process. The features of the interactive learning model and its advantages over other models, as well as possible positive results when using it, are analyzed. In the end, the authors draw conclusions about the prospects for the introduction of interactive technologies in the learning process.

**Keywords:** digitalization of education, interactive technologies, interactive learning tools, learning model, informatization.

В современных реалиях стандартов обучения особое внимание уделяется прежде всего созданию условий для всестороннего развития личности обучающегося. «Признавая личность учащегося основной ценностью обучения, современная педагогика и психология подчеркивает необходимость апелляции к проблеме побудительных механизмов учебной деятельности, или проблеме мотивации» [8]. Цифровизация и использование интерактивной модели обучения являются оптимальным решением данной задачи. Использование интерактивных технологий на уроке вносит элемент игры, существенно расширяет методический арсенал преподавателя, делая процесс обучения более разнообразным и ярким. Использование интерактивных технологий также способствует осуществлению индивидуального подхода, позволяет учесть личностные особенности каждого ученика. Преподаватель может сравнительно более успешно управлять вниманием учеников при поддержке визуального

материала, различных интерактивов и применения информационных технологий [1].

Безусловно, использование интерактивных технологий существенно сокращает время, которое учитель тратит на проверку ответов обучающихся, поддержание работоспособности в классе. Однако, включение в урок элементов цифровизации требует больших временных и энергетических затрат на этапе подготовки. В первую очередь это связано с огромным спектром программ и ресурсов, находящихся в свободном доступе. Школьный учитель сталкивается со сложностями еще на этапе выбора адекватных для решения задач учебного процесса материалов. Поэтому целью статьи является анализ ресурсов, оптимальных для максимально эффективного внедрения в процесс обучения.

В рамках данной цели можно выделить несколько задач:

- Оценить возможности интеграции и обосновать эффективность использования интерактивных технологий на уроке
- Провести анализ наиболее популярных ресурсов, выделив их плюсы и минусы использования в групповом и индивидуальном формате обучения

Понятие «интерактивные технологии» впервые употребляется во ФГОС 2020 года. Это все те «приборы, оборудование, инструменты (в том числе аудиальные, аудиовизуальные, музыкальные и т.д.), учебно-наглядные пособия, компьютеры, информационно-телекоммуникационные сети, аппаратно-программные средства, печатные и электронные образовательные информационные ресурсы и иные материалы» [6], которые необходимы для организации образовательной деятельности. Иными словами, интерактивные технологии – это те вспомогательные электронные технологии и средства, которые способствуют развитию личности ребенка и стимулируют познавательную деятельность учащихся. В более широком понятии – всё то, что позволяет инициировать диалог между учащимися и преподавателем, и увеличить активность первых в рамках урока.

Информационные технологии, цифровизация образования, снабжение образовательных организаций учебными компьютерами и планшетами есть обязательное требование к воспитанию адаптированной к современным реалиям и конкурентоспособной личности выпускника [6]. Внедрение интерактивных технологий и отчасти следующая из него информатизация образования открывает некоторые положительные перспективы в образовательном пространстве. В рамках метапредметных результатов обучения использование интерактивных материалов позволяет обучающимся:

- Развивать свою компетентность в области использования информационнокоммуникационных технологий
- Самостоятельно выбирать стратегии достижения предметных целей, осознанно определяя наиболее подходящий для школьников формат взаимодействия с материалом
- Получать мгновенную и подробную рефлексию, оценивать правильность выполнения учебной задачи, индивидуальные возможности ее решения
- Формировать основы самоконтроля и саморегуляции, осуществления осознанного выбора в образовательной среде
- Умение взаимодействовать индивидуально и в команде, совместно с одноклассниками организовывать учебную деятельность

Также использование интерактивных технологий служит предметным целям, например оно позволяет емко и образно представлять большие массивы информации, увеличивает эффективность понимания и усвоения за счет наглядности, способствует формированию интереса к конкретному предмету за счет разнообразия форм представления материала [5].

В рамках анализа наиболее оптимальных для внедрения в педагогический процесс ресурсов был составлен ряд критериев на основе личного опыта взаимодействия с интерактивными технологиями и исследований по теме [3,4]:

- Наличие таблицы лидеров, соревновательного элемента

- Наличие и доступность обратной связи
- Возможность совместной учебной деятельности, взаимодействия с одноклассниками
- Доступность и понятность использования
- Доступ к бесплатной версии, возможность создания собственных заданий
- Объем и предметное содержание разработок, уже имеющихся на сайте

Интерактивный ресурс <https://learningapps.org/> предоставляет широкий арсенал для реализации задач образования. В качестве преимуществ этого сервиса можно выделить возможность для мгновенной рефлексии на каждом этапе выполнения упражнения, а также интуитивную простоту использования. Программа абсолютно бесплатная, количество упражнений, которые можно создать самостоятельно не ограничено. Также стоит выделить большой объем уже готовых заданий по широкому спектру наук. На базе этого сайта возможно найти и упражнения по химии, и по математике, и даже разработки для такого предмета, как «разговоры о важном», введенного только в этом учебном году. Несмотря на все прелести данного ресурса, в нем невозможно отследить результаты обучающихся для выставления оценки, в нем нет таблицы лидеров, и он не рассчитан на осуществление групповых форм работы.

Анализируя <https://wordwall.net/> в первую очередь хочется подчеркнуть графическое оформление игр. Красочный фон с встроенной анимацией позволяет ученику самостоятельно выбрать форму представления материала. Присутствует большое кол-во тематических вариаций оформления, посвященным популярным праздникам по типу Нового года, Дня святого Валентина, Хеллоуина и тд. Говоря о преимуществах данного сервиса, можно выделить понятность использования и качественную обратную связь, возможность самостоятельного выбора игр для закрепления изучаемого материала. Особого внимания заслуживает наличие таблицы лидеров, так как

она вносит элемент соревновательности в процесс обучения. К сожалению, на одном аккаунте можно создать только до 5 бесплатных игр, а список уже готовых упражнений сильно ограничен предметным содержанием. Это прекрасная программа для преподавания иностранных языков, но в рамках остальных школьных предметов она значительно уступает по наполненности уже готовыми заданиями.

Сайт <https://www.liveworksheets.com/> дает возможность создавать неограниченное кол-во рабочих листов, а содержание на нем уже готовых работ хоть и уступает Learning. Apps, но превосходит Wordwall. Также liveworksheets отправляет отчет о результатах прохождения тех или иных упражнений учителю. Сложности взаимодействия с ним заключаются в отсутствии адекватной рефлексии, ошибках при проверке ответов самим сервисом и невозможностью узнать верный вариант.

Бесплатный ресурс <https://en.islcollective.com/> скорее является архивом для публикации методических наработок, чем полноценной интерактивной платформой. В рамках нашей темы внимания заслуживает лишь возможность взаимодействия с видеороликами и создания упражнений, «встроенных» в видео. Сайт предоставляет качественную обратную связь, дает возможность узнать ответ при затруднениях, интуитивно понятен в использовании. Уже имеющиеся наработки, сильно ограничены в сферах применения, как и wordwall в основном распространяются на область преподавания иностранных языков.

Подводя итоги, следует отметить, что нами был проведен анализ лишь наиболее частотных и популярных в преподавательской среде сервисов. Практическая значимость исследования заключается в возможности пополнения арсенала средств обучения в рамках общеобразовательной школы.

При грамотной интеграции интерактивных технологий в образовательную среду процесс обучения способен значительно обогатиться за счет повышения эффективности усвоения знаний учащимися, индивидуализации подхода к обучающимся, дифференциации знаний. Интерактивность процесса обучения

интенсифицирует его и формирует самостоятельную и подготовленную личность будущего специалиста.

### **Библиографический список:**

1. Digital educational resources in the school: a methodology for use. Elementary School: a collection of teaching materials for pedagogical universities / Min. NP Editor Bezrukov. // М.: University Book - 2008. – 160с.

2. Блинов, В.И. Дидактическая концепция цифрового профессионального образования и обучения / В.И. Блинов, П.Н. Биленко, М.В. Дулинов, Е.Ю. Есенина и др // Под научной редакцией В. И. Блинова // Москва: Издательство «Перо» - 2019. – 97 с.

3. Глебова И. Ю. Особенности руководства дидактическими играми дошкольников [Текст] // Теория и практика образования в современном мире: материалы IV междунар. науч. конф. (г. Санкт-Петербург, январь 2014 г.). // СПб.: Заневская площадь - 2014. — С. 33-35.

4. Информационные и коммуникационные технологии в образовании: монография / Под ред. Бадарча Дендева. // М.: ИИТО ЮНЕСКО - 2013. – 320 с.

5. Кошкина, В. А. Интерактивные средства обучения: классификация и потенциал / В. А. Кошкина, Е. А. Пазенко // Мир науки. Педагогика и психология. – 2021. – Т 9. – №3. – URL: <https://mir-nauki.com/PDF/20PDMN321.pdf> (дата обращения: 09.06.2023).

6. Курило, Ю.А. Современные интерактивные технологии в образовательном процессе / Ю.А. Курило // Науки об образовании. Кронос. – 2019. – №1. – С. 18-22

7. Сафонов, А. А. Цифровые навыки для дистанта. Материалы вебинаров, бесед и исследований Юрайт. Академии. Выпуск 1. 2020 год / А. А. Сафонов [и др.]; составители А. А. Сафонов, П. А. Частова. // Москва: Издательство Юрайт - 2021. – 277 с. – (Юрайт. Академия). – ISBN 978-5-534-14656-1. – Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. – URL: <https://urait.ru/bcode/482713> (дата обращения: 09.06.2023).

8. Смоловик О. В., Шутова Н. В. Особенности мотивационной направленности студентов к достижению успеха, избеганию неудач при изучении иностранного языка / О.В. Смоловик, Н.В. Шутова //Проблемы современного педагогического образования. – 2017. – №. 54-7. – С. 227-233.

*Оригинальность 85%*