

Ламухина Наталья Анатольевна

старший преподаватель

ФГКВОУ ВО «Московское высшее общевойсковое командное

орденов Жукова, Ленина и Октябрьской Революции

Краснознаменное училище» Министерства обороны РФ

г. Москва

ИНТЕРАКТИВНОСТЬ КАК ЭЛЕМЕНТ МОДЕРНИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СИСТЕМЫ

***Аннотация:** в статье рассматриваются ключевые преимущества внедрения интерактивных элементов в образовательный процесс. Автор анализирует такие аспекты, как повышение вовлеченности и мотивации студентов, углубление понимания материала, персонализация обучения, развитие критического мышления и навыков решения проблем, а также доступность и гибкость образовательных ресурсов. Приводятся конкретные примеры интерактивных инструментов и их применение в различных дисциплинах, демонстрируя потенциал интерактивного обучения для формирования всесторонне развитых и компетентных специалистов.*

***Ключевые слова:** визуализация, персонализации обучения, информационная образовательная среда, цифровизация.*

В современном мире, характеризующемся стремительным развитием технологий и постоянным обновлением информации, традиционные методы обучения часто оказываются недостаточными для подготовки специалистов, способных эффективно адаптироваться к новым вызовам. Пассивное потребление информации, характерное для статичных учебных материалов, не способствует формированию глубокого понимания, критического мышления и практических навыков, которые являются фундаментом успеха в любой профессиональной сфере.

Именно здесь на первый план выходит интерактивное обучение. Оно не просто дополняет, а трансформирует образовательный процесс, делая его дина-

мичным, персонализированным и ориентированным на активное участие студента. Актуальность интерактивных подходов обусловлена несколькими факторами.

1. Изменение образовательной парадигмы: Современное образование смещается от модели «передачи знаний» к модели «формирования компетенций». Интерактивные инструменты идеально подходят для этой цели, поскольку они стимулируют самостоятельный поиск решений, анализ информации и применение теоретических знаний на практике.

2. Потребности рынка труда: Работодатели сегодня ценят не только объем знаний, но и способность к инновациям, критическому анализу, командной работе и непрерывному обучению. Интерактивные сценарии, симуляции и геймифицированные элементы развивают именно эти качества.

3. Цифровизация общества: Студенты нового поколения выросли в цифровой среде и привыкли к интерактивному взаимодействию с информацией. Использование привычных и интуитивно понятных цифровых инструментов в обучении повышает их мотивацию и эффективность усвоения материала.

4. Расширение доступности образования: Интерактивные онлайн-пособия делают качественное образование доступным для широкого круга лиц, независимо от их географического положения или физических возможностей, что особенно важно в условиях глобализации и развития дистанционных форм обучения.

Таким образом, интерактивное обучение – это не просто модный тренд, а стратегически важный элемент модернизации образовательной системы, отвечающий на актуальные запросы общества и рынка труда.

Почему интерактивность так важна?

Большое значение в применении интерактивных средств имеют вовлеченность и мотивация: Тесты, игры, видео и 3D-модели вовлекают студента в процесс, делая обучение динамичным и увлекательным. Это стимулирует любознательность и желание учиться.

Глубокое понимание необходимости механического запоминания фактов через интерактивные инструменты помогают студентам постигать суть явлений. Симуляции позволяют наблюдать за работой сложных процессов, а практические задачи закрепляют знания, выявляя и помогая устранить пробелы.

Для персонализации обучения: интерактивные пособия являются отправной точкой, которые подстраиваются под индивидуальный темп и уровень каждого студента. Те, кто справляется быстрее, могут переходить к более сложным заданиям, а тем, кому требуется больше времени, доступны дополнительные пояснения. Это делает обучение по-настоящему индивидуальным.

Через интерактивные сценарии происходит развитие критического мышления и приобретение навыков решения проблем, которые ставят перед студентами задачи, требующие анализа, поиска решений и принятия взвешенных решений. Это формирует не только теоретические знания, но и ценные практические навыки, востребованные в современном мире.

Большинство интерактивных пособий обладают свойствами доступности и гибкости, что позволяет студентам учиться в любое время и в любом месте, используя удобные им устройства. Это особенно актуально для дистанционного и онлайн обучения, и для студентов, совмещающих учебу с работой.

Абстрактные понятия, особенно в точных науках, физике или медицине, становятся понятными и запоминающимися благодаря визуализации сложных концепций: наглядным интерактивным 3D-моделям, анимациям и визуализациям.

Интерактивные пособия охватывают широкий спектр элементов, адаптированных под различные дисциплины.

Интерактивные тесты и викторины предоставляют не просто оценку «правильно/неправильно», а содержат пояснения, подсказки и возможность повторного прохождения. Например, в курсе по программированию студент получает мгновенную обратную связь о синтаксической ошибке с предложением исправления, а также использования элементов искусственного интеллекта для решения задачи.

Симуляции и виртуальные лаборатории позволяют проводить эксперименты и моделировать процессы без риска и затрат. Студенты-химики могут смешивать реагенты в виртуальной пробирке, наблюдая за реакцией, а будущие инженеры – проектировать и тестировать конструкции.

Интерактивные диаграммы и графики обеспечивают возможность масштабирования, фильтрации данных и получения дополнительной информации при наведении курсора. В экономике это могут быть динамические графики изменения ВВП, а в медицине – интерактивные схемы работы органов.

Видео с интерактивными элементами включают вставки вопросов, ссылки на дополнительные материалы, возможность замедления или ускорения воспроизведения. Например, в видеолекции по истории в определенный момент может появиться вопрос, проверяющий понимание ключевого события.

Геймифицированные элементы, такие как баллы, рейтинги, достижения, квесты – все, что делает процесс обучения похожим на увлекательную игру. Это особенно эффективно для изучения иностранных языков или освоения сложных алгоритмов.

3D-модели и виртуальные туры используются для изучения анатомии, архитектуры, географии и других дисциплин. Студенты-медики могут «разобрать» человеческое тело на 3D-модели, а архитекторы – совершить виртуальный тур по историческим зданиям.

Интерактивные карты и временные шкалы наглядно представляют исторические события, географические объекты или процессы. В курсе по политологии можно визуализировать информацию, показать хронологическую последовательность событий и изменения в процессе.

Интерактивное обучение представляет собой мощный инструмент, способный трансформировать образовательный процесс, делая его более эффективным, увлекательным и соответствующим требованиям современного мира. Оно не только способствует глубокому усвоению знаний и развитию критического мышления, но и формирует у студентов навыки, необходимые для успешной адаптации и достижения профессиональных целей. Внедрение интерактивных

элементов в учебные программы является не просто желательным, а необходимым шагом для подготовки нового поколения специалистов, готовых к вызовам будущего. Инвестиции в разработку и применение интерактивных образовательных ресурсов – это инвестиции в качество образования и конкурентоспособность выпускников на рынке труда.

Список литературы

1. Беспалько В.П. Педагогика и прогрессивные технологии обучения / В.П. Беспалько. – М.: Институт профессионального образования, 1995. – 336 с.
2. Евтихов М.В. Визуализация исторических данных / М.В. Евтихов, В.Г. Евтихов // Молодой ученый. – 2019. – №1 (239). – С. 1–5. – URL: <https://moluch.ru/archive/239/55337> (дата обращения: 10.03.2026). EDN YTFTWX
3. Кукушин В.С. Теория и методика обучения / В.С. Кукушин. – Ростов н/Д.: Феникс, 2005. – 474 с. EDN SKONFT
4. Панина Т.С. Современные способы активизации обучения / Т.С. Панина, Л.Н. Вавилова. – М.: Академия, 2008. – 176 с. EDN PEMRWS