



Ольшевская Лариса Альбертовна,
магистр педагогических наук, старший преподаватель
кафедры педагогики и социальной работы, УО «Гродненский
государственный университет имени Янки Купалы», г. Гродно
(Беларусь)
olshevskaya_la@grsu.by

Использование интерактивных технологий в учреждении высшего образования

Аннотация. В статье проанализированы возможности использования интерактивных технологий в учреждении высшего образования. Рассматриваются их разновидности и особенности применения в учебном процессе. Интерактивные технологии позволяют получить не только теоретические знания, но и практические навыки. Применение интерактивных технологий существенно может улучшить процесс обучения.

Ключевые слова: интерактивные технологии, иммерсивное обучение, адаптивные технологии обучения, процесс обучения, традиционные формы обучения.

В последнее десятилетие интерактивные технологии все шире применяются в аудиториях высших учебных заведений. От использования смарт-досок и проекторов до ноутбуков и планшетов, технологии изменили способ обучения и взаимодействия студентов с содержанием изучаемого материала. Интерактивное обучение – это прежде всего диалоговое обучение, в ходе которого осуществляется взаимодействие преподавателя и обучаемого. Следует отметить, что в обозначенном аспекте преподаватель может воздействовать на обучаемого непосредственно в прямом контакте, а может и виртуально, через средства вычислительной техники. Кроме того, роль преподавателя может быть как активной, так и пассивной [1, с. 82]. Наиболее часто термин «интерактивное обучение» упоминается в связи с информационными технологиями, дистанционным образованием, с использованием ресурсов Интернета, а также электронных учебников и справочников, работой в режиме онлайн и т.д. Применение интерактивных технологий может существенно улучшить процесс обучения.

Одним из наиболее распространенных способов использования интерактивных технологий в аудиториях высших учебных заведений является использование смарт-досок и проекторов. Смарт-доски позволяют преподавателям использовать более широкий диапазон визуальных средств при изучении материала (карты, таблицы, схемы, диаграммы, фотографии и др.). Например, проецировать вопросы, которые рассматриваются на занятиях на большой экран, что облегчает студентам восприятие и усвоение материала. Эта технология также позволяет делать аннотации и подчеркивания в режиме реального времени, что помогает выделить ключевые моменты, а также возможность совершать многочисленные разнообразные ходы (писать поверх изображения, перемещать демонстрируемые проектором объекты по доске, задействовать интерактивные органы управления и

т.п.). Это значительно экономит время, стимулирует развитие мыслительной и творческой активности, позволяет студентам принимать участие в групповых дискуссиях, делая обсуждения еще более интересными, выполнять совместную работу, решать общую задачу, вовлекает в учебный процесс всех студентов. Преподаватели также могут использовать смарт-доски для создания интерактивных мероприятий, таких как викторины и игры, которые могут сделать обучение более увлекательным и приятным для студентов. Извлечь максимальную пользу от использования интерактивной доски можно только грамотно спланировав занятие, подготовив необходимые материалы.

Еще одно популярное применение интерактивных технологий в аудиториях высших учебных заведений – использование ноутбуков и планшетов. Сейчас многие студенты приносят на занятия свои собственные устройства, которые можно использовать для ведения записей, исследований и совместной работы. Например, для построения структурно-логических схем или ментальных карт. Преподаватель может отправлять студентам задания либо учебные материалы по Wi-Fi или Bluetooth. Таким же образом можно в конце занятия аккумулировать файлы с выполненными заданиями. Ноутбуки и планшеты также можно использовать для изучения учебных материалов курса, таких как электронные учебники и лекции. Это может быть полезно для студентов, которые предпочитают заниматься в свободное от занятий время или работают в собственном темпе.

Помимо этих традиционных форм интерактивных технологий, существует также ряд более новых технологий, которые используются в аудиториях высших учебных заведений. Например, технологии виртуальной и дополненной реальности используются для создания иммерсивного обучения, которое позволяет студентам по-новому изучать различные концепции и идеи. Эти технологии могут быть особенно полезны для курсов, которые связаны с визуальным и пространственным мышлением. Их роль весьма важна в обогащении студентов чувственным познавательным опытом, необходимым для комплексного овладения абстрактными понятиями. Цель обучения в иммерсивной среде состоит в создании условий для получения практического опыта и его переноса в профессиональную деятельность, поскольку среда обучения моделирует специализированные профессиональные ниши для организации обучения с практикой [2, с. 492]. Иммерсивное обучение не только делает процесс усвоения знаний более наглядным и зрелищным, но и позволяет существенно экономить время. К тому же при иммерсивном обучении коэффициент запоминания увеличивается в разы, превращая выпускников в конкурентоспособных специалистов.

Еще одним примером использования новых технологий в учебных аудиториях высших учебных заведений является искусственный интеллект. Искусственный интеллект может использоваться для анализа данных и выявления закономерностей, что может помочь преподавателям персонализировать учебный процесс для отдельных студентов. Искусственный интеллект также может использоваться для создания чат-ботов и виртуальных помощников, которые могут оказывать студентам помощь и поддержку в режиме реального времени.

Помимо этих конкретных технологий, существует также ряд более широких стратегий, которые могут быть использованы для интеграции интерактивных технологий в учебных аудиториях высших учебных заведений. Например, все более популярными становятся «перевернутые уроки», в которых студенты смотрят лекции и читают учебники во внеучебное время, а затем используют время занятий для более интерактивной деятельности, такой как дискуссии и групповая работа. Это может быть особенно эффективно в сочетании с иными технологиями, в результате студенты могут смотреть лекции и читать в режиме онлайн, работать в своем собственном темпе и по своему собственному графику.

Еще одна стратегия интеграции интерактивных технологий в учебные аудитории высших учебных заведений – использование инструментов совместной работы в режиме онлайн, таких как Google Docs и Slack. Эти инструменты позволяют студентам совместно работать над проектами и заданиями, даже если они физически находятся в разных местах. Это может быть особенно полезно для курсов, предполагающих групповую работу (проектная деятельность), поскольку позволяет студентам сотрудничать в режиме реального времени и более эффективно обмениваться идеями.

В целом, использование интерактивных технологий в учебных аудиториях высших учебных заведений имеет ряд потенциальных преимуществ. Делая обучение более увлекательным и интерактивным, технология может помочь повысить мотивацию и успеваемость студентов. Технологии также могут помочь персонализировать учебный процесс для отдельных студентов, что может привести к лучшим результатам. Однако важно помнить, что технология должна использоваться как инструмент для повышения эффективности преподавания и обучения, а не попытка заменить традиционные формы обучения. Также необходимо учитывать возможности студентов, а также их подготовку для эффективного использования той или иной технологии.

Интерактивные технологии изменили процесс обучения в высших учебных заведениях, что позволяет максимально использовать все виды памяти: слуховую, зрительную и ассоциативную. Обучение осуществляется в условиях постоянного, активного взаимодействия всех студентов, студент и преподаватель являются равноправными субъектами обучения. Студенты должны уметь собирать, анализировать, систематизировать и использовать информацию по изучаемым проблемам. Использование интерактивных технологий во время занятий может варьироваться от простых технологий, таких как смарт-доски и ноутбуки, до передовых технологий, таких как дополненная и виртуальная реальность.

Рассмотрим использование интерактивных технологий во время занятий с функциональной точки зрения.

Вовлечение студентов в процесс обучения с помощью мультимедийных презентаций.

С помощью интерактивных технологий преподаватели и студенты могут создавать мультимедийные презентации, где изучаемые объекты представлены наглядно и воспринимаются зрительно, что повышает эффективность познавательной деятельности, а также есть возможность и непосредственно воздействовать на ход презентации, и возможность в одной мультимедийной презентации поместить большой объем графической, текстовой и звуковой информации. Мультимедийные презентации дают возможность не только представить информацию в удобной для восприятия последовательности, но и эффектно сочетать видео и звуковые образы, чтобы сделать их более увлекательными.

Используя интерактивные презентации, преподаватели могут повысить вовлеченность студентов во время занятия и способствовать активному обучению.

Использование технологий дополненной и виртуальной реальности для расширения восприятия реального мира.

Технологии виртуальной и дополненной реальности можно использовать для создания симуляций, которые погружают студентов в виртуальную среду. Эти симуляции могут варьироваться от интерактивных экскурсий по историческим местам до погружения в научные лаборатории. Студенты могут изучать сложный материал в безопасной и увлекательной среде. Создавая такие симуляции виртуальной и дополненной реальности, преподаватели повышают эффективность

обучения, предоставляя студентам возможность получить практический опыт работы в виртуальной среде.

Применение онлайн-инструментов для совместной работы.

Совместная работа имеет большое значение для высшего образования, и интерактивные технологии могут способствовать сотрудничеству в учебной аудитории. Онлайн-инструменты совместной работы, такие как Google Docs, Slack и Trello, позволяют студентам работать над проектами и заданиями в режиме реального времени. Преподаватели также могут использовать эти инструменты для создания совместных заданий, способствующих командной работе и взаимному обучению.

Персонализация обучения с помощью адаптивных технологий обучения.

Невозможно создать универсальную программу обучения, которая подходила бы всем. Технологии адаптивного обучения могут быть использованы для персонализации учебного процесса для отдельных студентов. С их помощью анализируются результаты обучения студента, учитываются его психофизические особенности и образовательные потребности, проектируется и корректируется его индивидуальная образовательная траектория с целью достижения наилучшего результата обучения, отвечающего уникальным потребностям отдельных студентов. Использование адаптивной технологии обучения повышает уровень готовности студентов к профессиональной деятельности, а также развивает способности к формированию нового знания, к рефлексии, к многовариантному решению задач, к проектированию своей профессиональной деятельности и умению вступать во взаимодействие с профессиональной средой.

Использование геймификации в образовательном процессе для повышения мотивации студентов.

Геймификация – это процесс использования элементов игрового дизайна в неигровых контекстах. В учебной аудитории геймификация может быть использована для активного обучения. Преподаватели могут создавать игры и мероприятия, которые мотивируют студентов к участию и обучению. Например, преподаватели могут создать игру-викторину, которая вознаграждает студентов за правильные ответы. Игра на деле обучает принимать правильные решения, решать задачи, работать в команде, мыслить творчески, анализировать результат. Геймификация, благодаря наглядности, показывает возможности, тип мышления, логические способности отдельного студента.

Использование цифровых учебников для обеспечения открытого и комфортного доступа к учебным материалам нового поколения.

Цифровые учебники становятся все более популярными в высших учебных заведениях. Доступ к таким учебникам возможен на ноутбуках, планшетах и смартфонах, что облегчает студентам доступ к материалам курса из любого места. Цифровые учебники из пассивного носителя информации превращаются в активную дидактическую систему, которая обеспечивает студентам самоконтроль и самопроверку, принимая на себя обучающие функции преподавателя. Цифровые учебники также предлагают дополнительные возможности, такие как интерактивные мультимедийные средства и обновления в режиме реального времени. Предоставляя доступ к цифровым учебникам, преподаватели могут облегчить студентам доступ к материалам курса и повысить эффективность обучения.

Расширение возможностей дистанционного обучения с помощью средств видеоконференцсвязи.

Технология видеоконференцсвязи может быть использована для облегчения дистанционного обучения в высших учебных заведениях, которая дает возможность в режиме реального времени общаться и вести совместную работу при удаленности

участников образовательного процесса. Преподаватели могут использовать различные программы для организации видеоконференцсвязи, например, Zoom или Skype, если студенты не могут присутствовать на занятиях лично. Эта технология также может быть использована для привлечения в учебную аудиторию приглашенных докладчиков и экспертов, предоставляя студентам дополнительные возможности для обучения.

Повышение эффективности обучения с помощью онлайн-инструментов оценки.

Онлайн-инструменты оценки, такие как тесты, викторины и анкеты, можно использовать для повышения эффективности обучения и поощрения активной роли студентов во время занятий. Эти инструменты могут обеспечивать обратную связь со студентами в режиме реального времени и позволяют преподавателям отслеживать прогресс студентов. Онлайн-инструменты оценки также могут использоваться для создания интерактивных мероприятий, таких как групповые викторины и оценки на основе игр.

Гибкий и быстрый доступ к информации с помощью мобильных устройств.

Мобильные устройства, такие как смартфоны и планшеты, можно использовать для проведения занятий в аудитории. Например, студенты во время выполнения практических и лабораторных работ могут получить доступ в режиме реального времени к учебным и справочным ресурсам локальных сетей и сети Интернет или провести опрос, анкетирование или тестирование.

Таким образом, использование интерактивных технологий в учебном процессе способствует более качественному усвоению знаний студентами за счет усиления наглядности, возможности управлять учебной ситуацией, росту информативной емкости изучаемого материала; индивидуализации и дифференциации обучения при выборе студентом темпа и траектории изучения материала, разделения заданий по уровням сложности; повышению объективности контроля знаний. Интерактивные технологии динамично развиваются и обладают большим потенциалом для повышения уровня качества и эффективности образования. Поэтому вопросам повышения информационной компетентности необходимо уделять особо пристальное внимание, так как преподаватель должен уметь пользоваться не только текстовым редактором, но и создавать презентации, использовать цифровое и мультимедийное оборудование, пользоваться электронной почтой и Интернетом.

Список литературы

1. Тихобаев, А. Г. Интерактивные компьютерные технологии обучения / А. Г. Тихобаев // Вестник Томского государственного педагогического университета. – 2012. – № 8. – С. 81–84.
2. Чупина, В. А. Иммерсивность: трактовка и развитие понятия в педагогике / В. А. Чупина // Инновации в профессиональном и профессионально-педагогическом образовании : материалы 23-й Международной научно-практической конференции, 24–25 апреля 2018 г., г. Екатеринбург. – Екатеринбург : Издательство РГППУ, 2018. – С. 488–493.

Larisa Olsheuskaya,

Master of Pedagogical Sciences, Senior Lecturer of the Department of Pedagogy and Social Work, Yanka Kupala State University of Grodno, Grodno (Belarus)

olshevskaya_la@grsu.by

The Use of Interactive Technologies in a Higher Education Institution

Summary. The article analyzes the possibilities of using interactive technologies in a higher education institution. Their varieties and features of application in the educational process are considered. Interactive technologies allow you to get not only theoretical knowledge, but also practical skills. The use of interactive technologies can significantly improve the learning process.

Keywords: interactive technologies, immersive learning, adaptive learning technologies, learning process, traditional forms of learning.

