

ПРИМЕНЕНИЕ ЦИФРОВЫХ ИНТЕРАКТИВНЫХ ПЛАТФОРМ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ

А.М. ХАМРАЕВ, П.А. АЛЫМДЖАНОВ, А.Б. СУННАТОВ

Государственный энергетический институт Туркменистана

Аннотация: В статье рассматривается роль цифровых интерактивных платформ в процессе формирования и стимулирования познавательной активности обучающихся. Представлены современные цифровые инструменты и методики их использования в образовательной среде. Особое внимание уделено влиянию цифровых технологий на личностное развитие, вовлечённость и мотивацию учащихся.

Современное образование претерпевает серьёзные изменения под влиянием цифровых технологий. В условиях активной цифровизации учебного процесса педагог сталкивается с необходимостью переосмысления традиционных подходов и внедрения новых форм взаимодействия с обучающимися. Особое значение приобретают цифровые интерактивные платформы, позволяющие формировать у школьников и студентов устойчивую познавательную активность, критическое мышление, навыки самообразования.

Проблема развития познавательной активности обучающихся остаётся одной из ключевых в педагогике. Без целенаправленной стимуляции интереса к учебной деятельности невозможно достичь высоких образовательных результатов и личностного роста учащихся. В этом контексте цифровые технологии открывают широкие возможности для активизации познавательной деятельности за счёт интерактивности, визуализации и вовлечения.

Целью данной статьи является анализ возможностей применения цифровых интерактивных платформ для развития познавательной активности обучающихся. Задачи исследования включают: определение сущности понятия «познавательная активность», классификацию современных цифровых платформ, анализ их функциональности, а также оценку эффективности их внедрения в образовательный процесс.

Теоретические аспекты понятия «познавательная активность»

Познавательная активность — это совокупность внутренних психических процессов, побуждающих обучающегося к самостоятельному поиску знаний, их осмыслению, переработке и применению на практике. Она предполагает наличие устойчивой учебной мотивации, интереса к новому, а также способности к саморегуляции и критической оценке информации.

В научной литературе данное понятие трактуется как важнейшее качество личности, формирующееся в процессе образовательной деятельности (Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, П.Я. Гальперин и др.). Современные исследователи подчеркивают, что развитие познавательной активности невозможно без создания условий, способствующих активному участию учащегося в процессе обучения. Именно интерактивные формы работы и использование цифровых средств позволяют достичь этого эффекта.

Возможности цифровых интерактивных платформ

Современные цифровые интерактивные платформы — это не просто инструменты для презентации учебного материала, а полноценные образовательные среды, обеспечивающие активное взаимодействие между участниками образовательного процесса. Они ориентированы на формирование индивидуальной образовательной траектории, обеспечение обратной связи и развитие метапредметных компетенций.

Классификация цифровых платформ

В зависимости от функциональности и целевого назначения, цифровые интерактивные платформы можно условно классифицировать следующим образом:

Образовательные среды общего назначения (Moodle, Google Classroom, Microsoft Teams) — позволяют создавать курсы, тесты, задания, вести переписку и оценивание. Основной акцент — на организации учебного процесса в цифровом формате.

Платформы с элементами геймификации (Kahoot!, Quizizz, Classcraft) — направлены на повышение мотивации обучающихся за счёт игровых механизмов. Используются как для изучения нового материала, так и для проверки знаний.

Платформы для интерактивных уроков и визуализации (Nearpod, Padlet, Genially, Mentimeter) — способствуют повышению вовлечённости обучающихся за счёт динамичной подачи информации, интерактивных упражнений и визуальных схем.

Специализированные предметные платформы (Фоксфорд, ЯКласс, Khan Academy, Stepik) — предлагают готовые курсы по различным предметам с возможностью самостоятельного прохождения.

Каждая из этих платформ обладает инструментами, способствующими активному включению обучающихся в процесс познания.

Интерактивность как фактор вовлечённости

Одним из важнейших преимуществ цифровых платформ является интерактивность, позволяющая обучающемуся быть не просто пассивным потребителем информации, а её активным создателем и интерпретатором. К интерактивным элементам, формирующим познавательную активность, можно отнести:

Мгновенную обратную связь от системы или преподавателя;

Возможность выбора маршрута изучения материала;

Визуализацию абстрактных понятий через инфографику, симуляции, карты понятий;

Механизмы обсуждений, чатов, голосований, интерактивных опросов;

Выполнение творческих заданий с использованием мультимедиа-контента.

Таким образом, цифровые платформы способствуют более глубокому пониманию учебного материала и развитию навыков самостоятельной и осмысленной работы с информацией.

Поддержка индивидуализации и дифференциации

Одна из задач современного образования — адаптация учебного процесса

под индивидуальные особенности обучающихся. Цифровые платформы позволяют эффективно решать эту задачу за счёт:

- создания заданий с разным уровнем сложности;
- анализа статистики успеваемости в автоматическом режиме;
- подбора индивидуального темпа и объёма материала;
- автоматического тестирования с немедленным результатом и пояснением ошибок.

Преподаватель получает возможность отслеживать прогресс каждого учащегося и оперативно корректировать маршрут его обучения, что положительно влияет на уровень познавательной активности.

Цифровая коллаборация как средство развития личностных компетенций

Работа в цифровых платформах предполагает активное взаимодействие между обучающимися — как в рамках одной группы, так и в межрегиональных или международных проектах. Это способствует:

- формированию коммуникативной компетенции;
- развитию ответственности и навыков командной работы;
- освоению цифровой грамотности и критического мышления;
- обмену опытом и расширению кругозора.

Такие платформы, как Trello, Miro, Google Jamboard, позволяют совместно планировать и реализовывать проекты, вести мозговые штурмы и обобщать информацию в цифровом формате.

Примеры эффективного использования цифровых платформ

Педагогическая практика показывает, что использование цифровых платформ особенно эффективно при реализации следующих форм работы:

Интерактивные уроки и презентации — с использованием Padlet, Genially и Prezi.

Проведение викторин и опросов — с помощью Kahoot!, Quizlet, Plickers.

Работа над групповыми проектами — через платформы Trello, Miro, Google Workspace.

Онлайн-курсы и электронные задания — на Moodle, ЯКласс, Uchi.ru.

Самопроверка и формирующее оценивание — в ClassTime, Formative, Edmodo.

Интеграция таких решений в учебный процесс способствует значительному росту вовлеченности и активности учащихся, так как делает обучение динамичным, увлекательным и результативным.

Цифровые интерактивные платформы представляют собой мощный инструмент развития познавательной активности обучающихся. Их применение способствует формированию устойчивой учебной мотивации, развитию самостоятельности, критического мышления, коммуникативных и цифровых компетенций. Интерактивные методы позволяют сделать образовательный процесс более гибким, доступным и личностно ориентированным. Однако успешная реализация потенциала цифровых технологий возможна только при условии методически грамотного подхода, готовности педагогов к изменениям, технической обеспеченности и активного взаимодействия всех участников образовательного процесса. Внедрение цифровых платформ должно быть не

самоцелью, а инструментом формирования современного, эффективного и ориентированного на личностное развитие образования.

Список использованных источников

1. Выготский Л.С. Психология развития человека. — М.: Смысел, 2001. — 512 с.
2. Леонтьев А.Н. Деятельность. Сознание. Личность. — М.: Политиздат, 1977. — 304 с.
3. Гальперин П.Я. Введение в психологию. — М.: Академия, 1999. — 384 с.
4. Чосханова А.Т. Цифровизация образования: вызовы и перспективы // Педагогическое образование в России. — 2022. — № 3. — С. 47–52.
5. Романова Т.В., Якиманская И.С. Активизация познавательной деятельности учащихся. — М.: Просвещение, 2020. — 144 с.
6. Бакулин И.С. Использование цифровых образовательных платформ в педагогике // Образование и наука. — 2021. — № 5. — С. 85–92.
7. Чернышев А.А. Интерактивные методы обучения: теория и практика. — СПб.: Питер, 2019. — 256 с.
8. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. — М.: Народное образование, 2019. — 512 с.