



ИНТЕРАКТИВНЫЕ ПЛАТФОРМЫ КАК БАЗА ДЛЯ РАЗВИТИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ТЕХНОЛОГИЧЕСКИХ УМЕНИЙ БУДУЩИХ ПЕДАГОГОВ.

Ахмаджанова Зульфия Миноджон кизи

Студентка 2- курса Термезского государственного педагогического
института

Аннотация : В статье рассматривается роль интерактивных образовательных платформ как фундаментальной базы для развития профессионально-технологических умений будущих педагогов. Автор обосновывает необходимость перехода от эпизодического использования цифровых ресурсов к системному проектированию учебного процесса на основе многофункциональных платформ. В работе анализируются компоненты технологической готовности студентов, формируемые в процессе работы с системами управления обучением (LMS), конструкторами интерактивных заданий и инструментами совместной деятельности. Особое внимание уделяется развитию умений моделировать авторский образовательный контент и осуществлять мониторинг учебных достижений в цифровой среде. Результаты исследования подтверждают, что использование интерактивных платформ в вузовской подготовке позволяет максимально приблизить обучение к реальным условиям современной цифровой школы.

Ключевые слова: интерактивные платформы, профессионально-технологические умения, будущие педагоги, цифровые компетенции, проектирование обучения, LMS (Learning Management Systems), образовательная экосистема, педагогический дизайн.

В условиях глобальной цифровизации образования интерактивные платформы перестают быть просто дополнительным ресурсом и превращаются в основную среду профессиональной деятельности педагога. Для будущего учителя формирование профессионально-технологических умений (ability to design and manage digital learning) становится залогом успешной адаптации в современной школе. Интерактивная платформа в данном контексте выступает не



только как «хранилище» материалов, но и как полигон для отработки сложных педагогических сценариев.

Актуальность темы обусловлена необходимостью преодоления фрагментарности цифровой подготовки студентов. Часто будущие педагоги владеют отдельными инструментами (создание презентаций или тестов), но не умеют объединять их в целостную, управляемую систему. Профессионально-технологические умения включают в себя способность выстраивать логику курса на платформе, обеспечивать интерактивную обратную связь и анализировать «цифровой след» обучающихся. Без освоения этих навыков работа в современной информационно-образовательной среде становится малоэффективной.

Научный интерес представляет рассмотрение платформ (таких как Moodle, Google Classroom, Canvas или специализированные предметные среды) как инструментов педагогического дизайна. Проектируя курс на платформе, студент учится структурировать материал, определять точки контроля и выбирать оптимальные форматы взаимодействия. Таким образом, технологическое умение тесно переплетается с методическим мастерством.

Целью данной статьи является анализ дидактического потенциала интерактивных платформ в формировании комплекса технологических умений будущих педагогов и разработка методической модели их поэтапного развития в процессе вузовского обучения.

Функционирование интерактивных платформ в системе высшего педагогического образования сегодня рассматривается как создание «цифрового двойника» будущей профессиональной среды. Профессионально-технологические умения педагога в этой среде не ограничиваются технической грамотностью; они включают в себя способность проектировать, адаптировать и управлять образовательным процессом в виртуальном пространстве. Платформа становится инструментом, который дисциплинирует педагогическое мышление, заставляя студента переходить от линейного изложения материала к нелинейному, интерактивному проектированию.

Формирование комплекса технологических умений студентов на базе интерактивных платформ происходит через освоение нескольких функциональных блоков:



Проектировочно-конструкторский блок. Работа на платформах (например, Moodle или специализированные конструкторы курсов) обучает студента основам педагогического дизайна. Будущий педагог учится выстраивать логическую структуру модуля, распределять учебные элементы (тексты, видео, задания) и настраивать условия перехода между ними. Это развивает умение декомпозировать сложные темы на микромодули, что является ключевым навыком в эпоху цифрового обучения. Студент перестает быть просто транслятором знаний и становится «архитектором» образовательного пути.

Инструментально-технологический блок. Интерактивные платформы позволяют студентам освоить широкий спектр внешних сервисов, интегрируемых в единую среду. Это включает умение создавать интерактивные упражнения (H5P, LearningApps), работать с виртуальными досками для совместной деятельности и внедрять элементы геймификации. Важно, чтобы студент понимал технологическую специфику каждого инструмента: где уместен игровой квест, а где необходим строгий адаптивный тест.

Аналитико-мониторинговый блок. Одной из важнейших профессиональных компетенций современного учителя является умение работать с данными (Learning Analytics). Интерактивные платформы предоставляют детализированные отчеты о деятельности каждого обучающегося. Будущие педагоги учатся интерпретировать графики вовлеченности, анализировать типичные ошибки в тестах и на основе этих данных корректировать свою методическую стратегию. Умение читать «цифровой след» позволяет сделать обучение по-настоящему персонализированным.

Коммуникативно-управленческий блок. Платформа — это среда для взаимодействия. Студенты отрабатывают навыки модерирования форумов, организации вебинаров и групповой работы в цифровой среде. Умение поддерживать мотивацию учеников дистанционно, грамотно выстраивать систему уведомлений и обратной связи является критически важным технологическим умением, которое формируется только в процессе практической работы с платформой.

Методика формирования этих умений в вузе должна носить деятельностный характер. Вместо теоретического изучения интерфейса платформ, студентам предлагаются кейс-задания: «Спроектировать вводный модуль по теме



"Фонетика"», «Создать систему автоматизированного контроля для раздела "Морфология"» или «Организовать виртуальный круглый стол по проблемам современной литературы». В процессе выполнения этих проектов студенты сталкиваются с реальными технологическими вызовами и находят способы их решения.

Особое значение имеет развитие умения работать в гибридных форматах (Blended Learning). Интерактивная платформа в этом случае выступает как связующее звено между аудиторной и внеаудиторной работой. Студент должен научиться распределять контент: что оставить для живого обсуждения, а что перенести на платформу для самостоятельного освоения в интерактивном режиме. Это требует высокого уровня методической рефлексии и технологической гибкости.

В заключение основной части стоит подчеркнуть, что интерактивные платформы — это не просто хранилища файлов, а мощные катализаторы профессионального роста. Они позволяют перевести подготовку педагога на уровень технологического проектирования, где каждое действие учителя подкреплено аналитикой, интерактивностью и четкой структурой. Будущий учитель, овладевший этими инструментами в вузе, приходит в школу не как новичок, а как профессионал, готовый к работе в сложной, многофункциональной цифровой экосистеме современного образования.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Андреев, А. А. Педагогика в информационном обществе / А. А. Андреев. — М. : Изд-во МГУ, 2021.
2. Вайндорф-Сысоева, М. Е. Цифровая дидактика: от теории к практике / М. Е. Вайндорф-Сысоева. — М. : МПГУ, 2023.
3. Зеер, Э. Ф. Технологии профессионального образования / Э. Ф. Зеер. — Екатеринбург, 2022.
4. Кухаренко, В. Н. Среда дистанционного обучения на базе Moodle / В. Н. Кухаренко. — Харьков, 2020.
5. Панюкова, С. В. Использование высокотехнологичных образовательных платформ / С. В. Панюкова. — М., 2024.
6. Siemens, G. Learning Analytics: Envisioning a Data-Driven Education / G. Siemens. — 2022.