

Исследование

Влияние интерактивных методов обучения на вовлеченность и мотивацию

2025

Для исследования было опрошено **433 участника** образовательного процесса, чтобы понять, как интерактивные методы меняют обучение сегодня.

Нас интересовало всё:

- Как студенты и преподаватели воспринимают цифровые форматы;
- Что мешает внедрению интерактива;
- Какие инструменты реально работают;
- Как это влияет на мотивацию и вовлеченность.

Также мы спрашивали про барьеры, цифровую грамотность и ожидания от обучения у поколений Z и альфа.

Кто участвовал в опросе:

В рамках исследования учебным заведениям предоставлялась платформа с интерактивными инструментами на безвозмездной основе. Результаты исследования представлены ниже.

292 студента

Очная и дистанционная формы,
18–25 лет

111 учителей

Со стажем от 2 лет

30 управленцев

Отвечают за развитие
цифрового обучения
в колледжах и вузах

КЛЮЧЕВЫЕ ПРОБЛЕМЫ ЦИФРОВОЙ ТРАНСФОРМАЦИИ

Педагогика не догоняет технологии

Большая часть онлайн-курсов — это всё те же **90 минут лекции**, только через экран. Без редизайна форматов интерактив превращается в «галочку».

64% преподавателей

фиксируют снижение вовлеченности студентов при переходе в онлайн (НИУ ВШЭ, 2022).

Мало интерактива

Опросы, квизы, голосования воспринимаются как «дополнения», а не как часть методики. Без активного включения студенты быстро теряют внимание.

Обратная связь не работает

В онлайн теряется то, что раньше «читалось с лица». Нет спонтанной реакции — нет понимания, кто понял, а кто просто молчит.

Преподаватели не готовы

Даже опытные педагоги не всегда владеют цифровыми дидактическими приёмами.

Только 27% вузов имеют утверждённую стратегию цифровизации (опрос Минобрнауки, 2023).

Администрация действует точечно

Цифровые инструменты внедряются без методической поддержки, системного сопровождения и анализа.

Усталость и изоляция

Цифровая усталость, низкая самоорганизация, отсутствие «живой» коммуникации — всё это снижает мотивацию у студентов и ведёт к выгоранию у преподавателей.

Организационно-методические сложности внедрения

Даже при наличии эффективных платформ, качество трансформации ограничено несовершенством институциональной поддержки.

27% вузов

Имеют стратегии цифровой трансформации, а в **43%** случаев инструменты используются точно.

0,51 из 1

Средний уровень институциональной зрелости.

ЧТО ПОМОГАЕТ?

Преподавателям и студентам был задан вопрос: что реально делает занятия интереснее, а вовлеченность — выше. Ответы оказались конкретными — и подтверждаются цифрами.

Простые цифровые инструменты

Платформы вроде «Мой Голос», «Mentimeter», «AhaSlides» помогают включать студентов «здесь и сейчас».

Квизы, голосования, вопросы по ходу лекции — это не развлечение, а способ активизировать внимание.

81,9% студентов

отметили рост мотивации при использовании интерактивных форматов.

«Когда идёт голосование, даже самые молчаливые студенты вдруг хотят участвовать»

— доцент колледжа, участник фокус-группы.

Визуализация и структура

Интерактивные схемы, графики, короткие блоки информации работают лучше, чем «сплошной поток речи».

72%

обучающихся чувствуют себя более вовлечёнными, когда используется визуальный контент.



Геймификация и элемент неожиданности

Не обязательно устраивать марафоны. Но челлендж, рейтинг, таймер — всё это добавляет динамики.

70%

студентов хотят видеть больше AR/VR и игровых элементов в обучении

78%

положительно отзываются о симуляциях и кейсах

Интерактив работает по-разному

Для разных направлений:

Технические специальности —
симуляции и кейсы

78%

Гуманитарии — дискуссии,
квизы, голосования

82%

Медики — сценарные тренажёры
и практикумы

68%

Быстрая обратная связь

Платформа, которая сразу показывает, «поняли или нет»,
меняет подход к занятию.

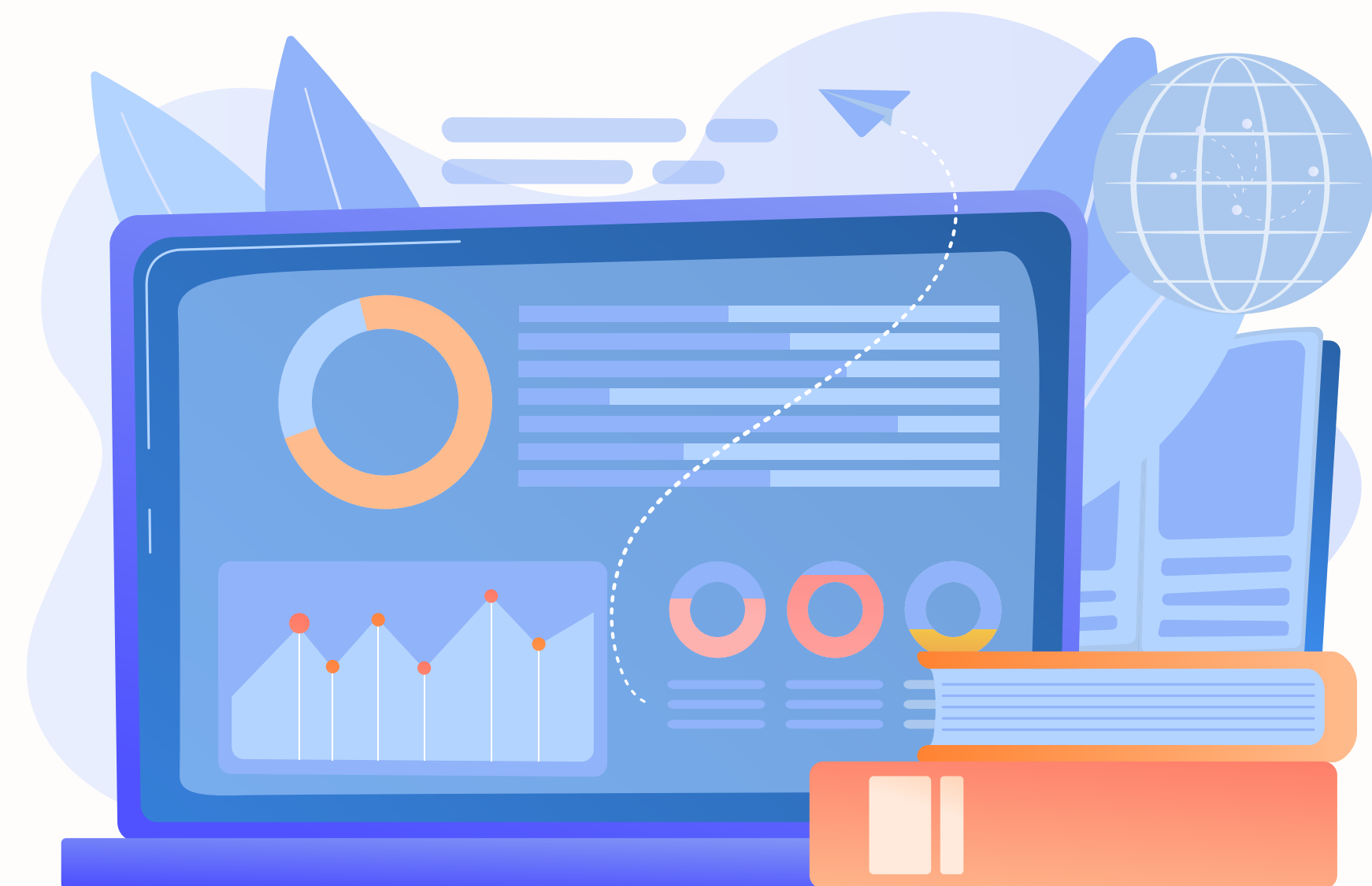
78%

преподавателей отмечают, что с такой связью проще
адаптировать материал.

Поддержка и методическая помощь

Преподаватели **до 40 лет** чаще экспериментируют. Старше — осторожнее, но при наличии поддержки тоже готовы менять подход.

Им важно, чтобы не просто дали новый инструмент, а показали, как его применить по делу.



Реальные улучшения в понимании материала

Интерактивные схемы, графики, короткие блоки информации работают лучше, чем «сплошной поток речи».

53,8%

респондентов сообщили о заметном улучшении усвоения при использовании интерактивных методов, ещё **30,2%** — об умеренном.

Это подтверждает: интерактив работает
не только **на вовлеченность**, но и **на результат**.

КАК ЭТО ВИДЯТ ПРЕПОДАВАТЕЛИ?

Опрос среди **111 преподавателей** показал: большинство осознают потенциал интерактивных методов, но сталкиваются с объективными ограничениями:

74,6%

видят рост вовлеченности студентов при использовании цифровых форматов.

61,3%

не успевают разрабатывать интерактивные задания.

48,7%

признают нехватку EdTech-компетенций.

32%

регулярно используют геймифицированные инструменты.

По возрасту есть четкий сдвиг:

Преподаватели **50+** — более осторожны и нуждаются в методической поддержке, чтобы включиться в процесс.

87%

Преподавателей **до 40 лет** активно внедряют интерактив

ЧТО ДАЛО ВНЕДРЕНИЕ ИНТЕРАКТИВА?

Вот что меняется, когда в образовательный процесс добавляют интерактив:

Вовлеченность студентов выросла на 34,2%

До внедрения платформы

В среднем **42%** студентов активно участвовали в занятиях.

После

Уже **56%**. Это прирост вовлеченности почти на треть.

Время на обработку обратной связи сократилось на 61%

До

Преподаватель тратил **4,5 часа** в месяц на анализ анкет и комментариев.

После внедрения платформы

1,75 часа. Минус **2,75 часа** рутины каждый месяц.

Цифровая грамотность студентов **выросла на 29,3%**

Индекс цифровой вовлеченности (DEI)

Вырос с 0,58 до 0,75

Стало проще использовать цифровые инструменты в обучении

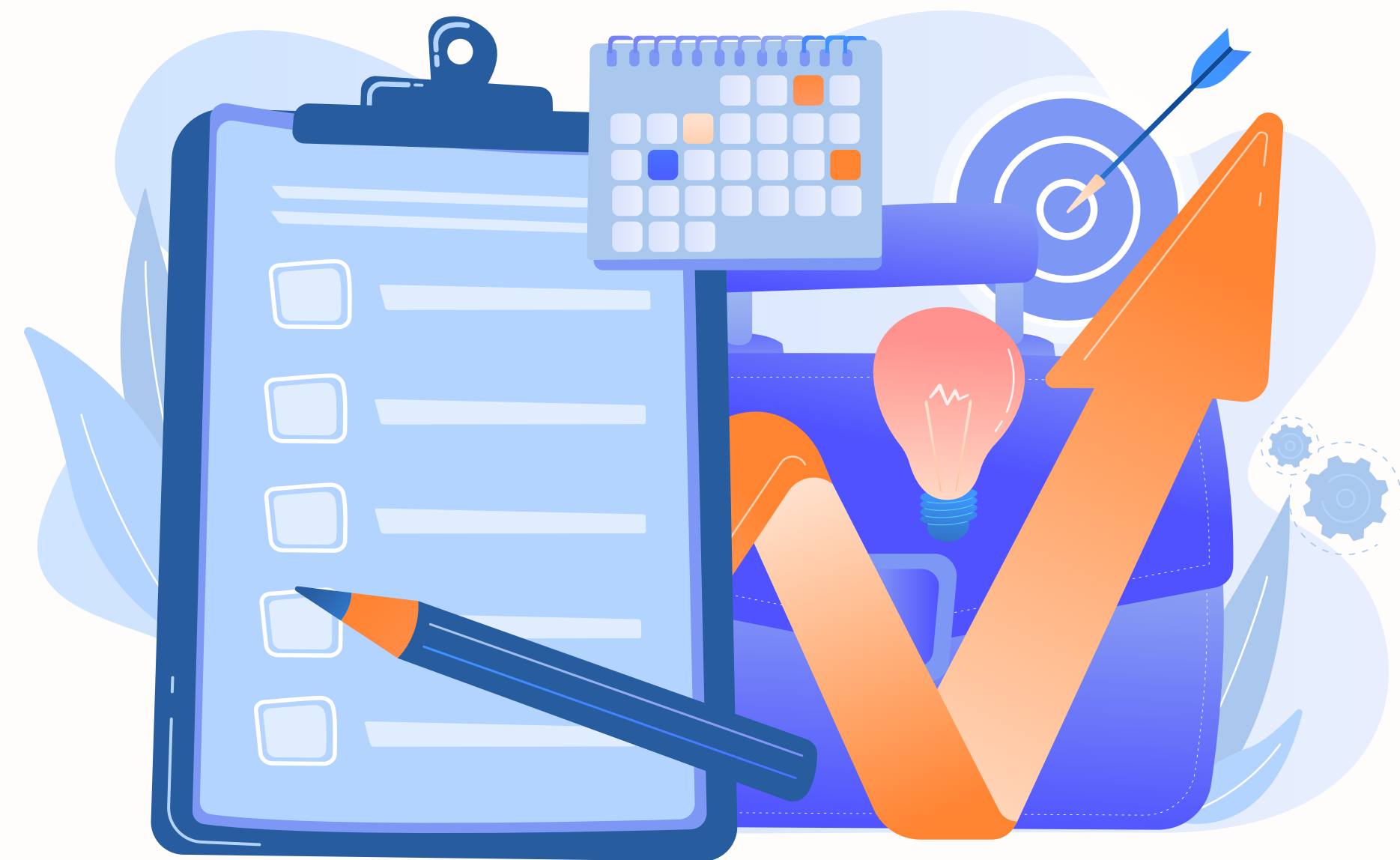
86% студентам

Активность студентов связана с итоговыми оценками

Мы проанализировали **1,2 млн ответов** и выявили:

Чем чаще студент участвует в интерактивах, **тем выше его итоговая оценка.**

Корреляция — высокая, **$r = 0,68$**



Управленческий
эффект: быстрее,
проще, понятнее

78%

Преподавателей признали, что с интерактивом им проще адаптировать курс «на ходу».

А те, кто использовал платформу, в **2,3 раза чаще** меняли структуру занятий по ходу семестра.

ЧТО ДАЛЬШЕ?

Интерактивные методы — это не модная опция, а ответ на реальные вызовы: низкую вовлеченность, цифровую усталость, устаревшие форматы.

Но чтобы интерактив стал нормой, а не исключением, нужны три условия:

1. Методическая поддержка

Преподавателю не нужно становиться геймдизайнером. Ему нужен доступный инструмент, сценарий, наставник — и время, чтобы попробовать. Всё это снижает порог входа.

2. Простой цифровой инструмент

Если платформа запускается быстро, работает стабильно и дает результат — её будут использовать.

3. Системная трансформация

Когда цифровизация — это не «три сервиса», а стратегия образовательного учреждения.

Есть KPI, единые подходы, мотивация и поддержка. Только тогда точечные успехи становятся системой.

Образование будущего будет:

- Гибким и модульным;
- Интерактивным по умолчанию;
- С акцентом на мотивацию, вовлеченность и обратную связь;
- Соответствующим когнитивным особенностям поколений Z и альфа.

ИНТЕРАКТИВ — ЭТО НЕ РАЗВЛЕЧЕНИЕ.
ЭТО СПОСОБ ВЕРНУТЬ СМЫСЛ В
АУДИТОРИЮ И СДЕЛАТЬ ОБУЧЕНИЕ
ЖИВЫМ, ПЕРСОНАЛЬНЫМ И ОСОЗНАННЫМ.

Исследование проведено при поддержке платформы и команды «Мой Голос».

Телегам-канал про сильные коммуникации и яркие выступления