



@-learnmedia

# \* Štyri dôvody, prečo robí interaktivita e-learning efektívnejším

Ak študentov nezaujme vzdelávací obsah, výsledky vzdelávania nebudú dostatočné. Interaktivita okrem iného núti študenta k aktivite. Moderné webové a mobilné technológie disponujú lepším potenciálom na tvorbu interaktívneho zážitku než kedykoľvek predtým, a študenti tieto zážitky očakávajú, pretože sa s nimi stretávajú na rôznych web stránkach či pri hraní video hier. Interaktivita robí obsah nielen zaujímavým, ale predovšetkým efektívnejším.

Existuje niekoľko dôvodov, prečo interaktivita prináša vo vzdelávacom procese lepšie výsledky.

## 1 Emocionálne zapojenie priťahuje pozornosť:

Príbehy a príklady obsiahnuté v lekciách sú integrálnou súčasťou obsahu, ktorý vŕhajú študenta do procesu vzdelávania. Je dokázané, že ľudia si skôr pamätajú príbehy, ako prázdne fakty. Príbehy vytvárajú situácie, do ktorých sa človek vžije a to dokázateľne zlepšuje zapamätanie. Na emočnú stránku študenta môžete vplyvať i pridaním konkrétnych príkladov z profesionálneho pracovného života, ktoré budú obohatené o interaktívne prvky. Príbehy vnášajú do učenia prvok zábavy a pridanie zábavy do vzdelávania je vždy vítanou skutočnosťou.

## 2 Interaktivita povzbudzuje študenta k tomu, aby dokončil lekciiu:

Ľudia sú zaneprázdnení a rušení, a okrem vzdelávania existuje mnoho priorít, ktoré nabúravajú ich pozornosť. Percento nedokončenia e-learningového kurzu môže byť vysoké, v niektorých prípadoch až do 85%.<sup>1</sup> Ak však vzdelávací obsah priťahne pozornosť študenta, tendencia dokončiť ho je oveľa väčšia. Interaktivita priťahuje zvedavosť študenta a motivuje ho

Interaktivita nerobí vzdelávací obsah len **zaujímavým**, robí ho dokonca **efektívnejším**



k dokončeniu kurzu, takže pravdepodobnosť že študent kurz opustí pred tým, ako zvládne preberanú problematiku je menšia.

## 3 Príležitosť zamyslieť sa, zhodnotiť a aplikovať:

Hlavným dôvodom, prečo použiť vzdelávacie a tréningové aktivity je, že pracovník môže získavať nové zručnosti v bezpečnom prostredí. Proces aplikácie nových zručností a z toho prirodzene vychádzajúcich omylov je to, čo vytvára vzdelávací moment. Príležitosť zažiť situácie, v akých sa zamestnanci ocitnú i v reálnych situáciách, avšak v prostredí kde nehrozí veľké riziko, poskytuje študentom možnosť skúsiť si rôzne postupy a reakcie v náročných situáciách. Takto vyskúšané postupy, potenciálne cesty a riešenia pomôžu pracovníkovi rozhodnúť sa správne v budúcnosti pri riešení situácie v normalnom pracovnom prostredí.

<sup>1</sup> <http://trends.masie.com/archives/2016/1/15/903-elearning-course-abandonment-learning-innovations-lab-in.html>

## Celkovým zmyslom vzdelávacej aktivity je udržanie si informácie a zmena správania. Kľúčom na trvalé zapamätanie je aktivácia dlhodobej pamäte.



### 4 Zdokonaľuje sa prenos znalostí a zapamätanie:

Celkovým zmyslom vzdelávacej aktivity je udržanie si informácie a zmena správania. Ak neexistuje prenos vedomostí, nenastáva zmena správania. Aktivácia dlhodobej pamäte je kľúčom, pretože dlhodobá pamäť "umožňuje uchovávať informácie založené na význame a dôležitosti v určitom časovom pásme, pôsobí na naše vnímanie a vytvára štruktúru, do ktorej je vložená nová informácia."<sup>2</sup> Spôsob, akým v mozgu pracuje dlhodobá pamäť, zaisťuje, že študenti vedia rozoznať vzorce a vybaviť si vedomosti, ktoré v minulosti získali, keď čelia novej, ale podobnej

<sup>2</sup> <https://elearningindustry.com/memory-types-facts-and-myths>

situácii v budúcnosti. Interaktivita je činnosť, kde sa pamäť aktivizuje vo väčšej miere, a preto zlepšuje dlhodobú pamäť.

Interaktívne vzdelávanie poskytuje príležitosť pozerat sa na obsah z rôznych perspektív, poskytuje príklady a príležitosti na aplikáciu a testovanie celkového porozumenia. S väčším množstvom interaktivity rastie úroveň zapamätaného, pretože sa aktivizujú vyššie pamäťové zručnosti ako úsudok, interpretácia, sumarizácia informácií na rozdiel od jednoduchého memorovania, značenia alebo opisu situácií. Lídri v oblasti vzdelávania a rozvoja, ktorí vložia do vzdelávacieho obsahu pútavú interaktivitu, budú odmenení motivovanými študentmi, vyššou úrovňou spokojnosti, lepšími vzdelávacími výsledkami, a dokonalejším zladením s celkovými organizačnými cieľmi.

Výňatok z dokumentu spoločnosti Cegos "Ako zaujať moderného študenta pomocou interaktivity". [Na tomto mieste si môžete prevziať dokument.](#)

## O skupine Cegos

Od svojho vzniku v roku 1926 sa skupina Cegos vypracovala na európskeho lídra a jedného z top svetových poskytovateľov profesionálneho kontinuálneho vzdelávania. Cegos v súčasnosti zamestnáva 1000 ľudí a prostredníctvom svojich zástupcov a partnerských distributérov pôsobí vo viac ako 50 krajinách celého sveta.

[cegos-channels-alliances.com](https://cegos-channels-alliances.com)