

учащихся. Технологии искусственного интеллекта (ИИ) и машинного обучения открывают новые возможности для создания адаптивных систем, способных автоматически подстраивать учебный контент под уровень знаний, темп и стиль обучения каждого студента.

Адаптивные обучающие системы (АОС) используют алгоритмы анализа данных, такие как нейронные сети, кластеризация и рекомендательные системы, для обработки информации о прогрессе учащихся.

Динамическая корректировка заданий: Система анализирует ошибки пользователя и предлагает задания, направленные на устранение «слабых мест».

Прогнозирование успеваемости: Математические модели предсказывают риск отставания и генерируют превентивные рекомендации.

Персонализированные траектории: Учебный материал структурируется в зависимости от целей ученика (например, подготовка к экзамену или углубленное изучение темы).

Примеры внедрения: платформы Knewton, DreamBox демонстрируют повышение успеваемости на 20–30 % за счет адаптации контента.

Адаптивные системы на основе ИИ – это симбиоз математических методов, компьютерных технологий и педагогики. Их внедрение требует междисциплинарного подхода, но потенциал для повышения доступности и эффективности образования делает их ключевым направлением в развитии EdTech.

Интеграция с VR/AR для иммерсивного обучения и использование Big Data для глобального анализа образовательных тенденций.

А. Э. Рыбникова, А. В. Лубочкин
(ГГУ имени Ф. Скорины, Гомель)

**РАЗРАБОТКА
ИНТЕРАКТИВНОГО МОБИЛЬНОГО ПРИЛОЖЕНИЯ
ДЛЯ КОРРЕКЦИИ ЗНАНИЙ УЧАЩИХСЯ
ПО МАТЕМАТИКЕ И ИНФОРМАТИКЕ**

В последние годы домашнее обучение или дополнительное домашнее обучение школьников набирает всё большую популярность среди учеников и их родителей.

Сомнения насчёт эффективности онлайн обучения возникают у многих. Недостаток мотивации, расслабленность, пережитки прошлого, отсутствие знаний и умений работы онлайн, основные причины непонимания сложных предметов, таких как математика и информатика. Но преподаватели считают, что занятия онлайн не только эффективны, но и являются хорошей альтернативой оффлайн обучению. В настоящее время появляются целые онлайн школы наравне с обычной, всеми привычной, школой [1].

Занятия с преподавателем онлайн позволяют учащимся не только повышать свой уровень успеваемости, то также проводить свободное время с пользой. Многие родители готовы продолжать занятия точными науками не только во время учебного года, но и на каникулах, чтобы способствовать развитию детей [2].

Главной задачей является разработка интерактивного мобильного приложения для коррекции знаний учащихся по математике и информатике. В ходе работы были использованы HTML5, CSS и язык программирование JavaScript [3].

Литература

1 Безверхая, А. С. Развитие науки и образования: новые подходы и актуальные исследования: учебн. пособие / А. С. Безверхая. – Изд-во «НИЦ ЭСП», 2021. – С. 7.

2 Фрейн, Б. HTML5 и CSS3. Разработка сайтов для любых браузеров и устройств. / Б. Фрейн. – СПб. : Питер, 2014. – 304 с.

3 Прасти, Н., Введение в ECMAScript 6. / Н. Прасти, пер. с англ. Рагимов Р. Н. – М. : ДМК Пресс, 2016. – 176 с.

К. В. Сезень

(ГрГУ имени Янки Купалы, Гродно)

ВИРТУАЛЬНЫЙ КРИМИНАЛИСТИЧЕСКИЙ ПОЛИГОН: РАЗРАБОТКА УЧЕБНЫХ КРИМИНАЛИСТИЧЕСКИХ 3D-СЦЕН

Современные технологии трехмерного моделирования и интерактивной визуализации открывают новые возможности для обучения специалистов в области криминалистики [1]. Одним из перспективных направлений является создание виртуального криминалистического