

НОВЫЕ СПОСОБЫ ТЕСТИРОВАНИЯ ДЛЯ АНАЛИЗА УСПЕВАЕМОСТИ СТУДЕНТОВ НА БАЗЕ ОНЛАЙН-ПЛАТФОРМЫ КАНОТ

Журавский А. С., Полетаева О. С.

УО «Белорусская государственная академия авиации» (Минск)

Ключевые слова: клиповое мышление; игровые методы; современные методики обучения; английский язык; совершенствование.

Аннотация. В статье рассматривается такая проблема XXI века, как «клиповое мышление», и его влияние на восприятие учебного материала. Подчеркиваются преимущества игровых технологий для развития интеллектуальных и творческих способностей студентов, повышения их мотивации к процессу обучения.

NEW TESTING METHODS FOR ANALYZING STUDENTS' PROGRESS USING THE ONLINE PLATFORM KANOT

A. Zhuravsky, O. Poletayeva

Belarusian State Academy of Aviation (Minsk)

Keywords: clip thinking; game methods; modern teaching methods; the English language; improvement.

Abstract. This article examines such a problem of the 21st century as «clip thinking» and its impact on the perception of educational material. The advantages of gaming technologies for developing the intellectual and creative abilities of students, increasing their motivation for the learning process are emphasized.

В современном мире английский язык имеет важное значение, т. к. именно он является языком авиации, интернета, бизнеса, спорта и т. д. Английский язык является не только инструментом межкультурной коммуникации, но и выступает в качестве средства профессионального развития специалистов. Таким образом, незнание английского языка лишает человека многих предоставляемых возможностей, начиная с чтения мировых бестселлеров и просмотров фильмов и сериалов в оригинале, заканчивая путешествиями и престижной работой в самых разнообразных сферах человеческой деятельности. Основной задачей высших учебных заведений на современном этапе является эффективное обучение студентов английскому языку и подготовка к взаимодействию в международном профессиональном сообществе.

У человека в привычку вошло получение информации из СМИ, таких как телевидение и интернет. Они поспособствовали замене статичной картинке разными клипами и яркой рекламой, чтобы повлиять на эмоциональное восприятие человека. Важно отметить, что данное явление разделило всех людей на две основные категории: на тех, кто мыслит и рассуждает логично, системно и последовательно, а также людей с так называемым «клиповым мышлением».

Клиповое мышление – это тип мышления, при котором человек воспринимает информацию не как единое целое, а в виде ярких образов и пятен. Таким образом, люди, обладающие клиповым мышлением, могут легко переключать внимание с одного на другое, но при этом они не способны долго концентрироваться и анализировать. Следовательно, им сложно читать длинные тексты, смотреть длинные фильмы и долго слушать музыку. В то же время такие люди склонны упрощать сложные понятия и ситуации, представляя их в виде цепочки простых и понятных фрагментов [1].

Важно учитывать, что потоки информации непрерывно увеличиваются с каждым годом, а человеческий мозг в состоянии получить и обработать лишь ограниченное количество данных. Соответственно, люди были вынуждены научиться вычленять главное и второстепенное в огромных объемах информации. В результате появился определенный механизм самозащиты – «клиповое мышление», характеризующееся быстротой восприятия образов без фокусировки на деталях и отсутствием рефлексии. Несмотря на многие отрицательные моменты, обладание клиповым мышлением имеет и свои плюсы: оно ограждает человеческий мозг от излишней информации и помогает развивать многозадачность.

Итак, следующие факторы рассматриваются в качестве причин возникновения «клипового мышления» у людей: использование гаджетов с раннего возраста, интерес людей к многочисленным социальным сетям, отказ от просмотра полнометражных фильмов и сериалов в пользу коротких видеороликов на YouTube и в TikTok, значительное преобладание онлайн-общения над живым, а также привычка разбивать одно длинное сообщение на несколько коротких и однотипных.

В современном мире должна претерпевать изменения и роль преподавателя в процессе обучения иностранному языку. И. А. Рыбакова полагает, что «роль преподавателя не должна сводиться к трансляции учебного материала и простейшей проверке знаний. Весь временной промежуток, отведенный на занятие по иностранному языку, должен быть построен так, чтобы все студенты активно участвовали на всем протяжении занятия» [3, с. 23].

Становится очевидным, что традиционные способы и методы изложения материала и упражнения не способствуют получению желаемого результата, поэтому на помощь приходят игры, которые являются неотъемлемой частью обучения английскому языку, т. к. они способствуют интенсивной языковой практике. Место игр на занятии и отводимое игре время зависят от подготовки учащихся, изучаемого материала, целей занятия и т. д. Игры способствуют выполнению таких методических задач, как создание психологической готовности детей к речевому общению обеспечение естественной необходимости многократного повторения ими языкового материала. Основным преимуществом применения игровых технологий на практических занятиях по английскому языку является одновременная работа всех студентов. Игровые методики развивают умение работать в команде, соревноваться, не проявляя агрессии, учат выигрывать и проигрывать, а также брать на себя ответственность [4].

Целесообразным является применение игровой платформы Kahoot, обладающей уникальными возможностями для повышения мотивации и заинтересованности студентов. Прежде всего, это яркий дизайн, разное музыкальное сопровождение для каждого вопроса. К основным плюсам образовательной игровой платформы Kahoot можно отнести следующие: есть бесплатная версия игровой платформы, обучение в формате игры, поэтому будет интересно людям разных возрастов, подходит для любой учебной дисциплины без исключения. Таким образом, применение игровой образовательной онлайн-платформы Kahoot помогает повысить интерес и мотивацию студентов к изучению английского языка и совершенствовать работу преподавателя [5].

После проведения 4 тестов в двух вариантах подачи информации были получены следующие результаты: общая сумма средних баллов 6 испытуемых групп при прохождении тестов на платформе Kahoot, в сравнении с такой же суммой баллов при прохождении классического тестирования имела показатель на 6 % больше, чем результаты, полученные при тестировании на бумажном носителе. Полученные данные свидетельствуют о положительной динамике усвоения знаний у студентов, что подтверждает повышение мотивации и заинтересованности. При прохождении онлайн-тестирования, у студентов отмечалась положительная обратная связь касаясь формата проведения опроса.

В заключение отметим, что в век цифровых технологий классический формат учебных занятий для современных студентов является однообразным и неинтересным. Цифровое поколение молодежи требует инновационного подхода к обучению. Внедрение новых методов и технологий в образовательный процесс при обучении английскому языку имеет важное значение и приносит множество преимуществ:

- соответствие современным требованиям: современный мир стремительно меняется, и обучение должно быть адаптировано к современным требованиям;
- повышение мотивации и заинтересованности: использование онлайн-ресурсов и игровых платформ помогает стимулировать интерес к изучению английского языка;
- индивидуализация обучения: новые технологии позволяют персонализировать образовательный процесс, учитывая индивидуальные потребности и способности каждого учащегося;
- интерактивность: игры обеспечивают интерактивное обучение, позволяя учащимся применять свои знания на практике;
- развитие навыков для будущей карьеры: в современном мире владение цифровыми навыками и умение работать с новыми технологиями является важным для успешной карьеры.

Внедрение новых методов и технологий в образовательный процесс при обучении английскому языку способствует повышению качества обучения, мотивации студентов и подготовке к современным вызовам и возможностям.

Научный руководитель: Полетаева О. С., УО «Белорусская государственная академия авиации».

Литература

1. Зудилина, И. Ю. Проблема клипового мышления при обучении студентов в вузе [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/problema-klipovogo-myshleniya-pri-obuchenii-studentov-v-vuze/viewer/>. – Дата доступа: 21.03.2024.
2. Фрумкин, К. Г. Глобальные изменения в мышлении и судьба текстовой культуры / К. Г. Фрумкин // Ineternum – 2010. – Т. 1. – С. 26–36.
3. Игнашина, З. Н. Повышение мотивации учащихся при обучении иностранным языкам: практический аспект / З. Н. Игнашина, И. А. Рыбакова [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/povyshenie-motivatsii-uchaschihsya-pri-obuchenii-inostrannym-yazykam-prakticheskij-aspekt/viewer>. – Дата доступа: 25.03.2024.
4. Мухиддинова, С. А. Роль игры в процессе изучения английского языка в школе / С. А. Мухиддинова, Д. С. Уралова // Молодой ученый. – 2013. – № 7 (54). – С. 397–399. – Режим доступа: <https://moluch.ru/archive/54/7313/>. – Дата доступа: 26.03.2024.
5. Перевышко, А. И. Применение обучающей платформы Kahoot в образовательном процессе // А. И. Перевышко, Е. В. Юшкевич [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://libeldoc.bsuir.by/bitstream/123456789/44930/1/Perevyshko_Primerenie.pdf. – Дата доступа: 18.03.2024.