

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНТЕРАКТИВНОЙ ПЛАТФОРМЫ «ЮНИСЛАЙД» В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ СТУДЕНТОВ ФИЗКУЛЬТУРНОГО ВУЗА

¹Баймакова Л.Г., ¹Хамитова Л.Е., ¹Непомнящих Т.В., ¹Кайгородцева О.В.

¹ФГБОУ ВО «Сибирский государственный университет физической культуры и спорта», Омск, e-mail: sagalbaeva@mail.ru

Аннотация. Современное поколение студентов относят к поколению Z, что означает людей, родившихся и взрослеющих в условиях высокотехнологичных открытий, связанных с активным проникновением цифровых технологий в нашу повседневную жизнь. Основные знания о мире, о способах взаимодействия с ним представители данного поколения черпают не столько в контакте с близкими людьми, сколько в сети Интернет. Данное поколение обладает рядом особенностей, которые необходимо учитывать в образовательном процессе при подготовке будущих специалистов. В процессе подготовки нового поколения бакалавров в вузе меняется форма подачи лекционного материала, формат практических занятий, дополняясь интерактивными методами. В статье рассмотрен опыт использования российской интерактивной платформы «Юнислайд» в образовательном процессе физического вуза при изучении дисциплин естественно-научного цикла. Интерактивная платформа «Юнислайд» обеспечивает крайне необходимую для нынешнего поколения обратную связь. В режиме реального времени позволяет отразить ошибочность мнений обучающихся, навести их на правильный ответ, предоставить возможность оценить, сколько обучающихся думают так же, или, наоборот, увидеть, что промахнуться может каждый. Опрос студентов показал, что они положительно оценивают использование на занятиях цифровых технологий, а использование викторин с ограничением времени стимулирует их учебную деятельность и усиливает дух соперничества. Ряд студентов отмечает удобство просмотра презентации на собственном смартфоне.

Ключевые слова: интерактивная платформа, Юнислайд, поколение, студенты, спорт, физическая культура, геймификация.

THE USE OF THE UNISLAID INTERACTIVE PLATFORM IN THE EDUCATIONAL PROCESS OF STUDENTS OF A PHYSICAL EDUCATION UNIVERSITY

¹Baimakova L.G., ¹Khamitova L.E., ¹Nepomnyashchikh T.V., ¹Kaigorodtseva O.V.

¹Siberian State University of Physical Culture and Sports, Omsk, e-mail: sagalbaeva@mail.ru

Annotation. Today's generation of students belongs to Generation Z, which means people born and growing up in the conditions of high-tech discoveries associated with the active penetration of digital technologies into our daily lives. Representatives of this generation get their basic knowledge about the world and how to interact with it not so much from contact with loved ones as from the Internet. This generation has a number of features that must be taken into account in the educational process when preparing future specialists. In the process of preparing a new generation of bachelors at the university, the form of presentation of lecture material and the format of practical classes are changing, supplemented by interactive methods. The article considers the experience of using the Russian interactive platform Unislaid in the educational process of a physical education university in the study of disciplines of the natural science cycle. The Unislaid interactive platform provides much-needed feedback for the current generation. In real time, it allows you to reflect the erroneous opinions of students, lead them to the correct answer, provide an opportunity to assess how many students think the same way or vice versa, to see that everyone can miss. A survey of students showed that they positively assess the use of digital technologies in the classroom, and the use of time-limited quizzes stimulates their learning activities and strengthens the spirit of competition. A number of students note the convenience of viewing the presentation on their own smartphone.

Keywords: interactive platform, unislaid, generation, students, sports, physical education, gamification.

В настоящее время в высших учебных заведениях обучаются студенты, значительно отличающиеся от предыдущих поколений. Их социализация и взросление проходили в условиях динамичной интеграции цифровых технологий, а это, в свою очередь, накладывает отпечаток на индивидуальные психологические характеристики, эмоционально-волевую сферу, когнитивные навыки и некоторые другие личностные аспекты. Различия в ценностях,

образе и условиях жизни, специфике восприятия поколений детей, родившихся после 2004 года, накладывают особенности на построение системы образования [1, с. 33]. Для организации качественного образовательного процесса непременно необходимо учитывать специфику современной молодежи. Необходимо понимать, что от того, насколько оперативно в учебный процесс будет вводиться цифровизация, зависит конкурентоспособность высших учебных заведений.

Физическое воспитание, спорт играют важную роль в здоровьесбережении всего человечества, и от того, насколько грамотно выстроена эта система, зависит уровень продолжительности и качество жизни граждан. При этом авторы подчеркивают не просто снижение показателей смертности, а улучшение здоровья и самочувствия в целом. Поэтому так важно создание действенного механизма перехода молодого поколения в грамотных специалистов в области физической культуры и спорта, что должно и является одним из ключевых векторов государственной внутренней политики для поддержания развития единой сильной нации.

В данной статье авторы предлагают рассмотреть потенциал российской интерактивной платформы «Юнислайд», предназначенной для создания мультимедийных презентаций, проведения опросов и викторин. Платформа «Юнислайд» - цифровой ресурс на основе сочетания традиционного и новаторского подходов в процессе образовательной работы университета. Представление образовательного контента с использованием данной площадки отражает прогрессивные направления развития современного высшего образования.

Цель исследования: отразить опыт использования интерактивной платформы «Юнислайд» в образовательном процессе при подготовке студентов физкультурного вуза.

Материалы и методы исследования. Для достижения целей исследования был проведен анализ современных публикаций в области педагогики и методики преподавания, обобщение педагогического опыта, опросные методы. Интерактивная платформа «Юнислайд» использовалась при подготовке теоретических и практических занятий студентов бакалавриата направления «49.03.04 Спорт» на кафедре естественно-научных дисциплин Федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Сибирский государственный университет физической культуры и спорта». В рамках исследования были задействованы следующие дисциплины: «Спортивная физиология», «Биомеханика двигательной деятельности», «Биохимия человека», «Спортивная метрология». По окончании учебной дисциплины студенты проходили анкетирование с целью выявления обратной связи и оценки эффективности использования интерактивной платформы «Юнислайд». В исследовании приняли участие 93 студента СибГУФК.

Результаты исследования и их обсуждение

Нынешнее молодое поколение принадлежит к поколению Z, то есть они являются представителями общества, развивающегося в условиях значительной цифровизации. Основоположниками поколенческой теории стали американские ученые: экономист и специалист в области демографии Нейл Хоув и историк Уильям Штраус. Важно понимать, что ученые основывались не на возрастных противоречиях молодых, зрелых и стариков, а скорее на феномене «конфликта поколений». Суть его в том, что каждые 20 лет в современном обществе появляется новое поколение, отличающееся своими ценностями и поведением. Для России теория была адаптирована Евгением Шамисом в 2003-2004 годах [2, с. 15-21]. Так, представители данного поколения интегрируются в общество в условиях нестабильной политической обстановки, многополярности мира, ситуации очередного экономического кризиса и развития технологических инноваций.

Общими и яркими психологическими особенностями поколения Z являются инфантилизм и экстраверсия. Представители современного поколения не обладают терпением, они нацелены на получение быстрого результата без приложения значимых усилий, можно также отметить некоторое отсутствие амбициозности. Ориентированность в большей мере на потребление, уверенность в собственном праве принимать решения делает их довольно требовательными к качеству любого продукта, который они получают, в том числе и к системе образования. Быстрый и широкий доступ к новостным лентам, различным данным и знаниям, накопленным человечеством, придает им уверенности в своих взглядах, которые, как правило, небезошибочны. Развитие инновационных экосистем сделало их поколение, выросшее в цифровой среде, во многом зависимым от виртуальной реальности (большую часть необходимого знания они извлекают из мировой паутины Интернет). В свою очередь, излишняя информатизация приводит нынешнее поколение к перенасыщенности и, как отмечается многими исследованиями, «информационному шуму» [3, с. 45].

Негативные последствия цифровой зависимости отражаются также в формировании так называемого клипового мышления. Распространенность клипового мышления сформировалась под воздействием увеличенного потока информационных ресурсов и необходимости изменения скорости обработки информации, ускорения темпа жизни, многозадачности как неотъемлемого атрибута современного человека [4, с. 75-76]. Способность перерабатывать информацию небольшими порциями, фрагментами приводит к тому, что студенты испытывают трудности в изучении больших текстов, а, следовательно, в их сознании общий смысл текста искажается. Часто преподаватели в работе сталкиваются с неумением обучающихся выделить главную мысль текста, написать краткий конспект или выписать основные тезисы.

Учитывая то, что социализация и взросление нынешних студентов проходили в условиях интеграции цифровой инфраструктуры в повседневную жизнь, это не могло не отразиться на перестройке личностных качеств, изменении интеллектуальной активности. При этом цифровизация накладывает отпечаток на формирование таких личностных качеств, как многозадачность, быстрая переключаемость, цифровая грамотность, расширение географических и культурных границ, кругозора в целом, возможность для самовыражения и творчества [5, с. 5].

Таким образом, учитывая различные аспекты психолого-педагогической характеристики личности студентов поколения Z, можно смело заявить об адаптированности данной социальной группы к современным условиям. На фоне снижения таких психических процессов, как память, внимание и мышление, мощного обесценивания культурно-нравственного наследия нынешние студенты ценят быстрое овладение частными профессиональными умениями и навыками.

Перечисленные авторами особенности сегодняшних студентов демонстрируют неизбежность внедрения новых принципов построения образовательного и воспитательного процессов в вузе. Становится ясным, что старые модели и способы обучения не будут эффективными. Традиционно студентам читался лекционный материал, проводились практические занятия, направленные на овладение рядом профессиональных компетенций. Коррекция традиционных образовательных технологий связана с цифровой трансформацией образовательного пространства. Студенты не хотят тратить время на запоминание больших объемов информации, им кажется это бесполезной, пустой тратой времени, ведь все можно узнать, просто создав определенный запрос в Сети. Данные представления, конечно, ошибочны, но они точно позволяют понять потребность современного поколения в получении кратких и полезных теоретических сведений, помогающих в решении какой-либо частной профессионально ориентированной задачи.

Опираясь на знания о современном поколении, а также используя практический опыт, можно внедрять в работу со студентами различные интерактивные площадки, а также включать элементы геймификации, особенно, авторы подчеркивают, когда дело касается изучения фундаментальных дисциплин естественно-научного профиля. Понимая объем, множество различных терминов, можно точно предположить, с какими трудностями столкнется студент при изучении данных наук, поэтому так важно правильно выбрать образовательную технологию. Так, включение игровых методик в неигровых ситуациях отлично мотивирует студентов и способствует их большей вовлеченности. Приоритетной целью современного преподавателя высшей школы является грамотная интеграция в образовательный процесс геймификации, учитывая половозрастные характеристики,

психологические аспекты личностных качеств учащихся. Это позволяет обеспечить заинтересованность студентов, усилить мотивацию и сделать традиционные занятия более привлекательными. Ранее для подготовки и проведения учебных игр использовались цифровые ресурсы иностранного производства, однако в настоящее время российские пользователи ограничены в полноценном доступе и уже не могут внедрять их в образовательный процесс.

В связи с этим появление на российском рынке информационных технологий интерактивной платформы «Юнислайд» в некотором смысле достижение. Платформа позволяет проводить интерактивные опросы, викторины, создавать облака слов, выстраивать рейтинг участников. Следует отметить, что данная платформа создана в 2021 году и пока не пользуется большой популярностью в педагогическом сообществе. Презентации, подготовленные на платформе, позволяют использовать время более эффективно, учитывая педагогические аспекты, связанные с представителями нынешнего поколения студентов, которым трудно сосредоточить внимание на какой-либо деятельности более 20 минут. Авторы предлагают делить учебное время на промежутки, которые будут разбавлены небольшим опросом или сбором мнений, а затем уже приступать к следующему теоретическому блоку.

Стоит помнить, что при изучении основных естественно-научных дисциплин использование геймификации может отвлечь от действительно важных задач, связанных с запоминанием терминов, стадийности процессов, механизмов, происходящих в живых организмах. В этом смысле платформа «Юнислайд» гармонично сочетает в себе традиционную мультимедийную презентацию и интерактивную викторину с возможностью победы. Визуализация теоретического материала всегда помогает процессу обучения, но в случае с поколением Z это особенно актуально.

Нынешние студенты растут и развиваются в достаточно «упорядоченном» мире, и нуждаются в таком же порядке и логичности в учебе. В связи с этим платформа «Юнислайд» очень четко решает данную задачу, позволяя структурировать материал и представлять его в удобном виде. Структура лекции при создании ее на платформе «Юнислайд» представлена двумя разделами. Первая часть включает основное содержание лекции, теоретический материал, дополненный картинками, рисунками, фотографиями и графиками. Второй раздел является интерактивным с различными возможностями платформы «Юнислайд».

Разбавление традиционных занятий внедрением интерактивных форм деятельности мобилизует и активизирует возможности личности, способствует реализации ее творческого потенциала. Это становится возможным благодаря вовлеченности студентов в процесс обучения. Интерактивная викторина предполагает импровизацию, в ней присутствует дух соперничества, что, несомненно, отражается на эмоциональной составляющей, а это, в свою

очередь, дарит чувство удовлетворения от учебного занятия. Обучающиеся так или иначе желают продемонстрировать уровень своих знаний, и данные функции с успехом позволяют сделать это.

В ходе анализа результатов анкетирования выявлено, что 86% респондентов отмечают эффективность использования интерактивной платформы «Юнислайд» (рис. 1).

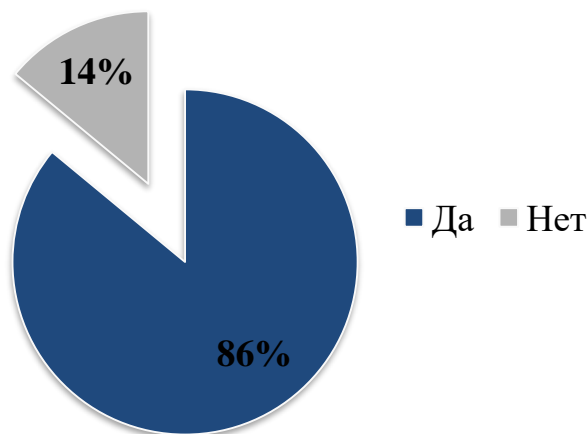


Рис. 1. Распределение ответов респондентов на вопрос «По Вашему мнению, эффективно ли использование интерактивной платформы "Юнислайд" в образовательном процессе?»

В начале занятия участники присоединялись к интерактивной презентации с помощью смартфонов. Для подключения можно было использовать QR-код или цифровой код. Студенты сами вводили свои имена, а преподаватель видел подключившихся участников. По ходу лекции преподаватель по щелчку мыши или клавиатуры менял слайды презентации, а участники давали ответы, голосовали, создавали облако слов через свои гаджеты. При этом время на ответы можно задавать при создании вопросов, это позволяет ранжировать участников по времени, затраченному на ответ. Следует отметить, что 75% опрошенных студентов столкнулись со сложностями подключения к платформе «Юнислайд» через QR-код. Возможно, это было связано с нечетким изображением кода на мультимедийной доске, плохим освещением, удаленностью от доски. Однако альтернативный вариант входа через введение цифр не вызывал трудностей ни у кого из опрашиваемых.

После каждого вопроса викторины можно подсчитывать правильные ответы и увидеть лидирующих участников. Дополнительно стоит отметить, что на смартфонах участников также появляется значок с оповещением места, которое участник занял в процессе викторины, и если это место первое, нажав на кнопку, можно увидеть торжественный фейерверк, что крайне радует студентов и увеличивает их мотивацию. Обеспечение моментальной обратной связи помогает современным студентам сразу же оценить, насколько верно они поняли

материал. При этом 100% опрошиваемых ответили положительно на вопрос «Мотивировало ли Вас текущее оценивание по ходу викторины?».

В результате опроса авторы выявили основные недостатки (рис. 2), которые студенты выделили при работе с интерактивной платформой «Юнислайд». К ним, в частности, относятся уже ранее названные трудности считывания QR-кода (48%). Ряд опрошиваемых студентов (9%) оказались в затруднительном положении из-за низкой скорости интернета или отсутствия трафика. Среди студентов 8% отметили риски информационной безопасности, а 35% - скучный и неинтересный дизайн.

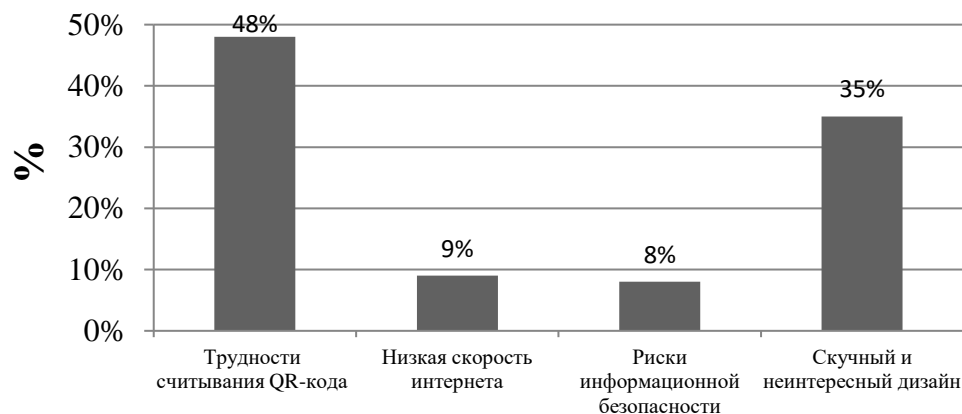


Рис. 2. Распределение ответов респондентов на вопрос «Какие недостатки Вы можете отметить в работе с интерактивной платформой "Юнислайд"?»

В практике авторы столкнулись также с тем, что некоторые студенты неспособны к самоорганизации учебной деятельности и возможность использования на занятии телефона они воспринимают как разрешение играть в различные игры или просматривать развлекательные видео. С другой стороны, стоит отметить, что не все педагоги с радостью возьмутся изучать новый образовательный ресурс, что может быть связано как с большой загруженностью, так и с нежеланием что-то менять в традиционной системе. Таким образом, применение таких цифровых инструментов, как интерактивная платформа «Юнислайд», имеет как положительные, так и отрицательные стороны, но в целом авторы считают ее внедрение в образовательный процесс целесообразным.

Заключение

Считаем, что использование современных методов обучения, отход от традиционных, в некотором роде устаревших методов позволит сформировать иную мотивационную основу, обеспечит реализацию функций цифрового образования. При условии включения в учебный процесс таких современных форм просветительской деятельности, как использование онлайн-

платформ для создания презентаций, проведения викторин, будет способствовать повышению мотивации и интереса студентов. Это в свою очередь способствует качественному повышению уровня профессиональных компетенций студентов физкультурных вузов и обеспечивает учет психолого-педагогических особенностей, характерных для современного поколения обучающихся. Цифровые инструменты, внедренные в образовательный процесс, способствуют повышению мотивированности участников, улучшают успеваемость, а также настраивают студентов на быстрое принятие решений. Отдельно следует отметить, что использование онлайн-платформы для создания презентаций способствует масштабированию возможностей образования, во многом облегчает вхождение в учебный процесс. Можно участвовать в занятии, даже находясь в больничных условиях, например в случае спортивной травмы, или на соревнованиях. Такие возможности позволяют студентам физкультурного вуза самостоятельно выстраивать свой индивидуальный образовательный маршрут.

Список литературы

1. Дубко Ю.А. Поколение Z: основные понятия, характеристики и современные исследования // Проблемы современного образования. 2020. №4. С.28-37.
2. Шамис Е., Никонов Е. Теория Поколений. Необыкновенный Икс. М.: Университет «Синергия». 2017. 140 с.
3. Мантуленко В.В. Информационные перегрузки российской учащейся молодежи: миф и реальность // Россия: общество, политика, история. 2023. № 2(7). С. 38-53.
4. Загоруйко И.Н. Клиповое мышление как драйвер современного образования // Социально-экономическое управление: теория и практика. 2022. Т. 18, № 2. С. 74-81.
5. Подповетная Ю.В., Михайлова С.В., Письменный Е.В. Тенденции и перспективы применения цифровых технологий в образовании в области физической культуры и спорта // Современные проблемы науки и образования. 2023. №6. URL: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=33044> (дата обращения: 01.02.2024). DOI: 10.17513/spno.33044.