

ЦИФРОВОЙ ИНТЕРАКТИВНЫЙ ИНСТРУМЕНТ AHASLIDES В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ СТУДЕНТОВ ФИЗКУЛЬТУРНОГО ВУЗА

Федулова С.В.¹, Курило Ю.А.¹

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

В современном высшем образовании основной контингент студентов составляет молодежь поколения Z (зумеры). Эти молодые люди отличаются высокой интернет-активностью и легкостью в освоении новых технологий, в том числе цифровых. Этот фактор необходимо учитывать при организации образовательного процесса. В рамках настоящего исследования акцентируется внимание на значимости учета определенного фактора в контексте структурирования образовательного процесса. Целью настоящего исследования является анализ опыта внедрения и применения цифрового интерактивного инструмента AhaSlides в образовательном процессе физического вуза при подготовке студентов. Для достижения поставленной цели были задействованы методы научного анализа, включающие в себя изучение и синтез педагогического опыта, а также применение опросных методик. Исследование проводилось при проведении занятий у студентов 1-4 курсов разных направлений по разным дисциплинам. Возможности цифрового интерактивного инструмента AhaSlides многогранны: стандартные функции презентации, интерактивные опросы, квизы и динамические сессии вопросов и ответов на занятиях. Это способствует активному вовлечению студентов в учебный процесс, делая его более увлекательным и мотивирующим. Концепция вуза, в которой интерактивные цифровые платформы интегрированы в образовательный контент, отражает современные тенденции развития высшего образования. Авторы приходят к заключению, что применение цифровых интерактивных инструментов, в частности AhaSlides, обладает определенными преимуществами и недостатками. Тем не менее общее направление анализа указывает на целесообразность интеграции данного цифрового интерактивного инструмента в образовательный процесс студентов вузов, специализирующихся на физической культуре.

Ключевые слова: цифровой интерактивный инструмент, AhaSlides, поколение Z, спорт, геймификация, студенты.

DIGITAL INTERACTIVE TOOL AHASLIDES IN THE EDUCATIONAL PROCESS OF STUDENTS OF A PHYSICAL EDUCATION UNIVERSITY

Fedulova S.V.¹, Kurilo Yu.A.¹

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

In modern higher education, the main contingent of students is the youth of generation Z (zoomers). These young people are characterized by high Internet activity and ease of mastering new technologies, including digital ones. This factor must be taken into account when organizing the educational process. This study focuses on the importance of taking into account a certain factor in the context of structuring the educational process. The study is aimed at documenting and analyzing the use of the digital interactive resource AhaSlides in the process of teaching students of the Siberian State University of Physical Education and Sports. To achieve this goal, scientific analysis methods were used, including the study and synthesis of pedagogical experience, as well as the use of survey techniques. The study was conducted during classes for 1-4 year students of different areas in different disciplines. The capabilities of the digital interactive tool AhaSlides are multifaceted: standard presentation functions, interactive surveys, quizzes and dynamic question and answer sessions in class. This contributes to the active involvement of students in the learning process, making it more exciting and motivating. The concept of the university, in which interactive digital platforms are integrated into educational content, reflects modern trends in the development of higher education. The authors conclude that the use of digital interactive tools, in particular AhaSlides, has certain advantages and disadvantages. However, the general direction of the analysis indicates the feasibility of integrating this digital interactive tool into the educational process of students of universities specializing in physical education.

Keywords: digital interactive tool, AhaSlides, generation Z, sports, gamification, students.

Введение. В настоящее время применение различных цифровых инструментов в образовательной среде для студентов нового поколения – это естественный инструмент для их «обитания и развития», для них это традиционные методы обучения. Процесс социализации и психологического развития индивидов, родившихся после 2004 года, осуществляется в контексте активной интеграции цифровых технологий в повседневную жизнь. Это обстоятельство оказывает существенное влияние на формирование индивидуальных психологических особенностей, включая эмоционально-волевую сферу, нейрокогнитивные функции и личностные характеристики. Диссонансы ценностных ориентаций, стилей жизнедеятельности и условий экзистенции, а также особенности перцептивных процессов требуют адаптации образовательной системы к новым условиям [1, с. 33]. Необходимо понимать и учитывать не только специфику внедрения цифровых технологий в образовательную среду, но и специфику личности студента XXI века. Насколько правильно и без сильных эмоциональных потрясений «окунется» студент в цифровую образовательную среду вуза, а это не только учебный процесс, настолько плодотворным будет весь процесс его обучения. Поэтому в организации современного образовательного процесса необходимо стремиться к интерактивности, увлекательности и активной деятельности студентов, особенно студентов физкультурного вуза, так как активное действие является основой их обучения [2-4].

Авторы рассматривают возможности цифрового интерактивного инструмента AhaSlides, который, помимо обычных функций презентации, позволяет проводить интерактивные опросы, квизы, а также создавать динамические сессии вопросов и ответов, как на лекциях, семинарах, практических занятиях и онлайн-обучении, и является одним из факторов стимулирования студентов к активному участию в учебном процессе. Концепция вуза, где интерактивные цифровые платформы являются частью образовательного контента, отражает прогрессивные направления развития современного высшего образования, делает обучение более захватывающим и мотивирующим.

Помимо этого, такие цифровые инструменты позволяют адаптировать темп и содержание обучения для каждого студента, предоставляя обратную связь в режиме реального времени, что значительно увеличивает эффективность обучения. Использование интерактивных цифровых инструментов в физкультурном вузе может внести значительный вклад в область обучения и развития студентов, поддерживая их активное участие и заинтересованность в образовательном процессе [5; 6].

Исходя из изложенного, **целью настоящего исследования** является анализ опыта внедрения и применения цифрового интерактивного инструмента AhaSlides в образовательном процессе физического вуза при подготовке студентов.

Материалы и методы исследования. Для достижения обозначенной цели авторы применяют следующие методы научного исследования: анализ современной научно-педагогической литературы; систематизация и обобщение имеющегося педагогического опыта; использование опросных методик, включая анкетирование.

Цифровой интерактивный инструмент AhaSlides внедрен в учебный процесс студентов бакалавриата 1-4 курсов направлений «49.03.04 Спорт», «44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)», «49.03.01 Физическая культура» на кафедре естественно-научных дисциплин Сибирского государственного университета физической культуры и спорта. В ходе исследования использовались такие учебные дисциплины, как «Информационные технологии в физической культуре и спорте», «Информационно-коммуникационные технологии в профессиональной сфере», «Основы математической обработки информации» и «Информационная безопасность». После завершения каждой из указанных дисциплин проводилось анкетирование среди студентов с целью получения обратной связи и оценки результативности применения цифрового инструмента AhaSlides. В данном исследовании участвовали 116 студентов различных курсов Сибирского государственного университета физической культуры и спорта.

Результаты исследования и их обсуждение. Современные образовательные процессы характеризуются стремительным увеличением объема информации, новыми способами её представления, обработки, хранения и передачи, что обуславливает необходимость адаптации методик преподавания в высшей школе. Цифровые технологии позволяют существенно разнообразить учебный процесс благодаря использованию различных сервисов, приложений и платформ, основанных на облачных вычислениях. В настоящее время существует широкий спектр онлайн-инструментов, которые, как правило, функционируют на любых устройствах без необходимости сложной настройки и индивидуальной конфигурации.

Современное молодежное сообщество относится к так называемому поколению Z, характеризующемуся быстрой адаптацией к условиям интенсивной цифровизации. Основы теоретической концепции поколений были разработаны американскими учеными Нейлом Хоувом и Уильямом Штраусом. В своем подходе исследователи сосредоточились на феномене, получившем название «конфликт поколений». Этот феномен подразумевает формирование нового поколения каждые двадцать лет, характеризующегося уникальными ценностными установками и моделями поведения [7]. Таким образом, нынешнее молодое поколение встраивается в общественную структуру во время политической нестабильности, мира с различными гегемониями, возникновения очередного экономического спада и в эпоху технологических прорывов.

Психологические особенности студентов-зумеров характеризуются тенденциями к инфантилизму и экстравертированному поведению. Эмпирические данные свидетельствуют о том, что представители данного поколения демонстрируют дефицит терпения и стремление к быстрому достижению результатов с минимальными усилиями. Зумеры отличаются повышенной потребительской направленностью и уверенностью в своем праве принимать решения, что обуславливает высокие требования к качеству предоставляемых товаров и услуг, включая образовательные продукты. Широкий доступ к цифровым информационным ресурсам способствует укреплению их убеждений, однако последние могут оказаться ошибочными. Цифровое окружение, в котором формировалось поколение студентов-зумеров, способствовало развитию зависимости от виртуального пространства, так как значительная доля знаний и информации черпается ими из сети Интернет. Однако, как показывают исследования, избыточная информатизация может привести к информационной перегрузке и созданию «информационного шума», что негативно сказывается на способности индивидов данного поколения обрабатывать и анализировать информацию [8-10].

Отрицательные эффекты цифровой аддикции проявляются в развитии феномена, известного как клиповое мышление. Это явление обусловлено интенсификацией информационных потоков и актуализацией потребности в ускоренной обработке информации, что связано с ускорением ритма жизни и необходимостью осуществления многозадачности – характеристик, ставших неотъемлемыми для личности в современном обществе [11-13].

В рамках исследования процессов социализации и взросления студентов-зумеров в условиях интеграции цифровых технологий в повседневную жизнь следует уделить особое внимание анализу влияния данного явления на трансформацию личностных характеристик и интеллектуальной активности индивидов. Цифровизация, представляющая собой комплексное воздействие современных информационно-коммуникационных технологий на социальную сферу, оказывает существенное влияние на формирование таких компетенций, как умение справляться с многозадачностью, быстрая смена фокуса внимания, повышение уровня цифровой компетентности, а также на расширение пространственных и культурных горизонтов. Помимо этого, она увеличивает потенциал для индивидуального самовыражения и креативной активности, что является важным аспектом формирования адаптивной и конкурентоспособной личности в условиях современной информационной эпохи [14; 15].

Результатом того, что студенты-зумеры легко адаптируются к современным цифровым условиям, но со сниженными когнитивными способностями, связанными с запоминанием информации, вниманием, логическим мышлением, построением выводов из неполных данных, является склонность студентов к быстрому приобретению специализированных профессиональных умений и навыков.

Авторы отмечают, что в современной образовательной парадигме наблюдается тенденция среди студентов к минимизации усилий, направленных на запоминание объемных массивов информации. Это явление обусловлено восприятием традиционного запоминания как неэффективного и избыточного в условиях доступности информационных ресурсов в сети Интернет. Вопреки тому, что данные концепции не укладываются в рамки традиционных стандартов академического образования, они отражают стремление представителей поколения зумеров к усвоению компактных и прикладных теоретических знаний, которые имеют прямую практическую ценность для решения конкретных профессиональных задач.

Правильно подобранная деятельность преподавателя с учетом специфических особенностей обучаемого-зумера, как центрального звена системы образования, и интегрированная в образовательный процесс геймификация, способствует формированию необходимых компетенций в процессе обучения. В условиях широкого распространения онлайн-сервисов для образовательного процесса в высшей школе заслуживает внимания платформа AhaSlides, представляющая собой активно развивающийся и востребованный цифровой интерактивный инструмент. Этот интерактивный ресурс предлагает уникальные возможности для разработки учебных мероприятий, способствуя эффективному взаимодействию с аудиторией в реальном времени. Особо стоит подчеркнуть, что платформа AhaSlides интегрирует элементы искусственного интеллекта для помощи пользователям в создании образовательных материалов.

Этот цифровой интерактивный инструмент предоставляет возможность создания динамических викторин с использованием различных типов вопросов, организации командных игр, а также автоматического формирования тестов посредством искусственного интеллекта. Благодаря функциям оптимизации обсуждений через голосования и обеспечения анонимности он значительно повышает уровень вовлеченности студентов физкультурного вуза в образовательный процесс.

Платформа AhaSlides обладает простым и интуитивно понятным интерфейсом, позволяющим педагогам оперативно разрабатывать цифровые интерактивные учебные материалы. Цифровой интерактивный инструмент AhaSlides позволяет получить информацию в режиме реального времени о том, что думает ваша аудитория. Для этого можно использовать различные типы слайдов (инструменты): опросы, викторины или просто информационную страницу, причем все это можно сделать в одной презентации. В данной статье авторы обращают внимание именно на опросы. Опросы интерактивного инструмента AhaSlides позволяют представить мнение аудитории в таких формах, как голосование, открытый ответ, шкалы опросов, облако слов, мозговой штурм и вопрос преподавателю.

Данный цифровой интерактивный инструмент авторы использовали во время обучения дисциплин на этапе мотивации учебной деятельности и рефлексивно-оценочном этапе. Во время занятий всех перечисленных дисциплин использовали разные типы слайдов: «Облако слов», «Шкалы», «Мозговой штурм» и «Задай вопрос».

На каждом занятии дисциплины на этапе мотивации учебной деятельности цифровой интерактивный инструмент использовался для актуализации знаний с помощью трех слайдов разного типа: «Облако слов», «Открытый ответ», «Мозговой штурм» платформы AhaSlides. Таким способом получается визуализировать актуализацию знаний, что особенно важно в процессе обучения студентов-зумеров (рис. 1).

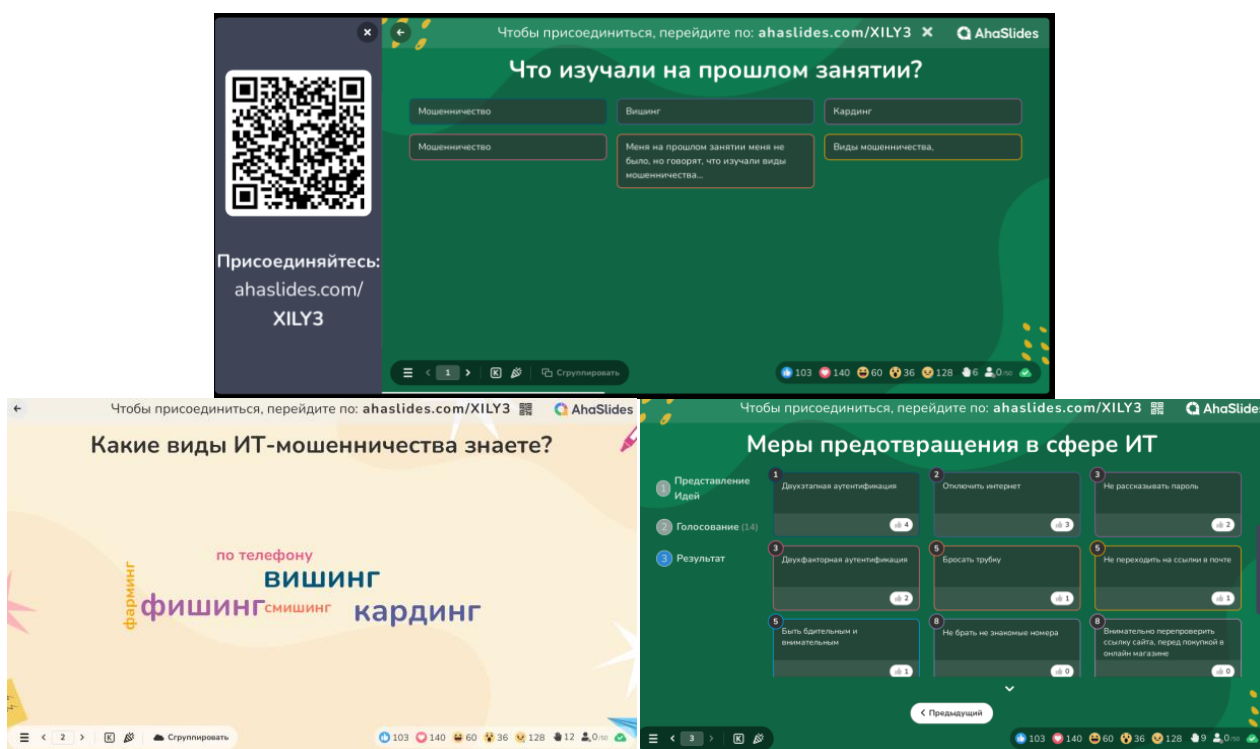


Рис. 1. Пример актуализации знаний по теме «Информационная безопасность» бакалавров 1 курса направления «49.03.01 Физическая культура» (3 типа слайдов).

Источник: составлено авторами

В конце занятия рефлексивно-оценочный этап авторы получают через типы слайдов «Облако слов», «Шкалы» и «Задай вопрос». Например, слайд «Шкалы» позволяет нам визуализировать «степень полезности» выполняемой работы студентами от 1 до 5.

По окончании изучения дисциплин провели опрос студентов с целью выявления обратной связи и оценки эффективности реализации цифрового интерактивного инструмента AhaSlides. Выборка составила 116 обучающихся СибГУФК. Опрос по выявлению мнений по внедрению в образовательный процесс цифрового интерактивного инструмента AhaSlides.

Изучив ответы на вопросы анкеты, авторы выделяют, что 93% опрошенных отмечают легкость освоения использования платформы AhaSlides, и 90% считают, что данный инструмент повышает интерактивность занятия (рис. 2).

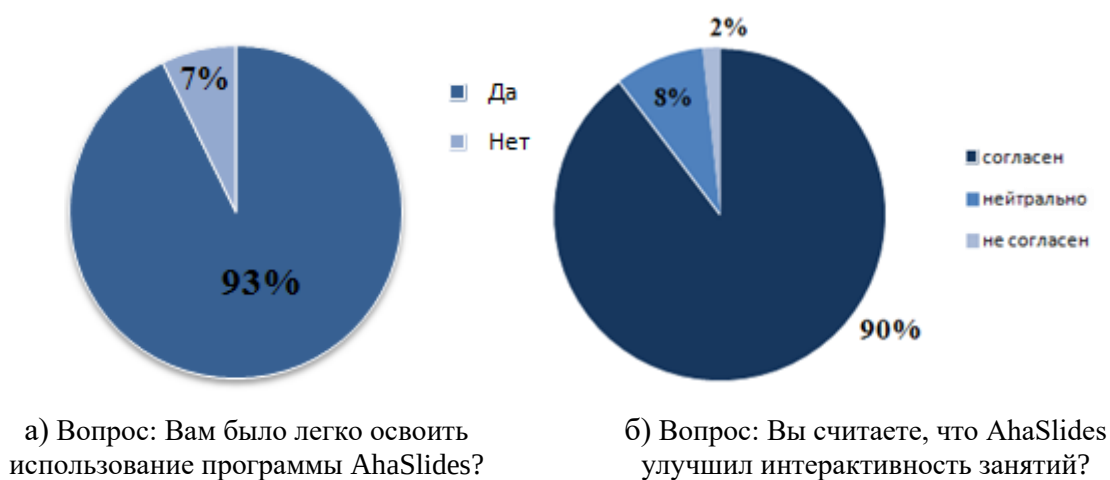


Рис. 2. Распределение ответов респондентов на вопросы.

Источник: составлено авторами

В результате опроса респондентам предложили прописать критерии эффективности реализации цифрового интерактивного инструмента AhaSlides. Наиболее эффективными критериями можно объединить в следующие: интерактивность (активное участие и вовлеченность аудитории), удобство использования и улучшение обучения (рис. 3).

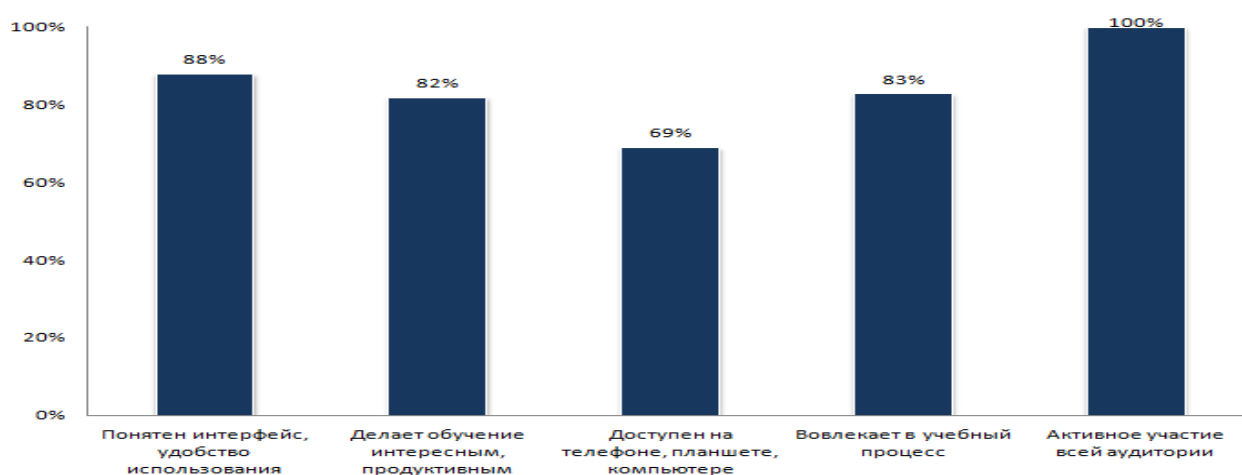


Рис. 3. Распределение ответов респондентов на задание:

«Критерии оценки эффективности реализации цифрового интерактивного инструмента AhaSlides».

Источник: составлено авторами

В ходе исследования было выявлено, что критерий доступности для определённой группы респондентов коррелировал с проблемами, связанными с процессом подключения к Сети. Затруднения возникали из-за отсутствия сетевого трафика и низкой скорости интернет-соединения, а также из-за характеристик используемой мобильной модели телефона.

Заключение. Авторы отмечают наличие определенных трудностей в структурировании учебного процесса у отдельных студентов-зумеров. В частности, наблюдается тенденция к нецелевому использованию мобильных устройств в образовательной среде, когда студенты трактуют возможность доступа к телефонам как разрешение на участие в развлекательных активностях. Вместе с тем стоит отметить, что отношение преподавателей к новым образовательным технологиям неоднородно. Подобная вариативность восприятия может быть обусловлена высокой рабочей нагрузкой, наличием альтернативных педагогических методик, а также приверженностью традиционным подходам в образовательной деятельности.

В контексте применения цифровых интерактивных инструментов, таких как AhaSlides, авторы констатируют наличие как позитивных, так и негативных сторон. Однако они подчеркивают целесообразность интеграции указанного инструмента в учебный процесс. Цифровые инструменты обладают потенциалом для значительного повышения эффективности и интерактивности обучения в высших учебных заведениях, в том числе в области физической культуры.

Список литературы

1. Дубко Ю.А. Поколение Z: основные понятия, характеристики и современные исследования // Проблемы современного образования. 2020. № 4. С.28-37. DOI: 10.31862/2218-8711-2020-4-28-37.
2. Шаугараева Д.И., Бурцев Д.С., Гаврилюк Е.С. Проблемы управления образовательным процессом при использовании цифровых инструментов в высших учебных заведениях // Научный журнал НИУ ИТМО. Серия: Экономика и экологический менеджмент. 2020. № 2. С. 121-130. DOI: 10.17586/2310-1172-2020-13-2-121-130.
3. Молчанова С.М. Цифровые инструменты в образовательной среде // Экономика и управление: проблемы, решения. 2021. Т. 1. № 9 (117). С. 158-162. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=46580677> (дата обращения: 07.05.2025). DOI: 10.36871/ek.up.p.r.2021.09.01.022.
4. Дубинина М.Г. Моделирование влияния цифровых технологий на качественные показатели образования // Управление наукой и наукометрия. 2020. Т. 15. № 4. С. 528-557.

- URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=44497157> (дата обращения: 13.05.2025).
DOI: 10.33873/2686-6706.2020.15-4.528-557.
5. Тихонова Л.П. Об актуальности внедрения современных цифровых технологий в образование // Вестник Череповецкого государственного университета. 2019. № 1 (88). С. 203-221. DOI: 10.23859/1994-0637-2019-1-88-20.
6. Лодде О.А. Актуальные проблемы цифровой трансформации образовательной среды вуза // Современные проблемы науки и образования. 2021. № 5. URL: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=31137> (дата обращения: 20.03.2025). DOI: <https://doi.org/10.17513/spno.31137>.
7. Одинцов А.С. Применение цифровых технологий на занятиях физической культурой в Астраханском государственном медицинском университете // Педагогический журнал. 2023. Том 13. № 10-1. С. 533-538. DOI: 10.34670/AR.2023.24.90.060.
8. Еленева Ю.Я., Можаровская А.А., Демушкин Д.И. Цифровая трансформация образовательных организаций высшего образования: современное состояние, задачи, риски // Экономика, предпринимательство и право. 2024. Т. 14. № 4. С. 1149-1170. DOI: 10.18334/epp.14.4.120670.
9. Стрекалова Н.Б. Риски внедрения цифровых технологий в образовании // Вестник Самарского университета. История, педагогика, филология. 2019. Т. 25. № 2. С. 84—88. DOI: 10.18287/2542-0445-2019-25-2-84-88.
10. Джанакаева Р.Б., Усманов Т.И., Ахмадов А.У. Цифровые инструменты в педагогической практике // Педагогический журнал. 2023. Т. 13. № 5-1. С. 173-177. DOI: 10.34670/AR.2023.64.48.104.
11. Осипенко Е.А. Чжэн Ж. Инновационные цифровые инструменты для оценки компетенций студентов факультета физической культуры // Ученые записки университета имени П.Ф. Лесгафта. 2025. № 1 (239). С. 104-110. DOI: 10.5930/1994-4683-2025-104-110.
12. Носкова Т.Н. Повышение интеллектуальной активности обучающихся в обработке образовательных текстов с использованием цифровых инструментов // Вестник Костромского государственного университета. Серия: Педагогика. Психология. Социокинетика. 2024. Т. 30. № 3. С. 104-110. DOI: 10.34216/2073-1426-2024-30-3-104-110.
13. Загоруйко И.Н. Клиповое мышление как драйвер современного образования // Социально-экономическое управление: теория и практика. 2022. Т. 18. № 2. С. 74-81. DOI: 10.22213/2618-9763-2022-2-74-81.
14. Баймакова Л.Г., Хамитова Л.Е., Непомнящих Т.А., Кайгородцева О.В. Использование интерактивной платформы юнислайд в образовательном процессе студентов физкультурного

вуза // Современные проблемы науки и образования. 2024. № 2. URL: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=33315> (дата обращения: 14.03.2025). DOI: 10.17513/spno.33315.

15. Белякова М.Ю., Дьяконов А.Д. Применение цифровых и информационных технологий в сфере физической культуры и спорта // Экономика и управление в спорте. 2021. Т. 1. № 3. С. 133-148. URL: <https://1economic.ru/lib/119785> (дата обращения 13.05.2025). DOI: 10.18334/sport.1.3.119785.