

УДК 378.4

**ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ПЛАТФОРМЫ КАК ЭФФЕКТИВНОЕ
СРЕДСТВО ПОДГОТОВКИ ОБУЧАЮЩИХСЯ К СДАЧЕ ЭКЗАМЕНОВ ПО
ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ**

Наталья Александровна Гончарова

доктор педагогических наук, профессор

nata-alexa@mail.ru

Галина Вячеславовна Кретинина

кандидат педагогических наук, доцент

galaxy-nata@yandex.ru

Наталья Владимировна Мелехова

кандидат педагогических наук, доцент

kaf_in_mgau@mail.ru

Алексей Владимирович Власенко

аспирант

alexs68tmb@yandex.ru

Мичуринский государственный аграрный университет

Мичуринск, Россия

Аннотация. В статье акцентируется внимание на эффективности использования интерактивной образовательной платформы Kahoot! для подготовки обучающихся в государственной итоговой аттестации. Внимание акцентируется на истории создания платформы Kahoot!, на специфике использования данной платформы в целях обучения иностранному языку.

Ключевые слова: интерактивная образовательная платформа Kahoot!, государственная итоговая аттестация, геймификация и технологизация образовательного процесса, обучающиеся средней общеобразовательной школы.

Социальный заказ ставит перед современной системой образования определенную задачу – формирование знаний, навыков и умений, актуальных и необходимых для дальнейшего получения высшего или среднего специального образования вследствие успешной сдачи Государственной Итоговой Аттестации (ГИА) в виде ОГЭ по окончании 9 класса и ЕГЭ по окончании 11 класса [1,2,5,6].

Так, в Федеральном компоненте государственного стандарта общего образования от 2018 года отмечено, что Основное общее образование завершается обязательной Государственной Итоговой Аттестацией выпускников. Обучающиеся, завершившие основное общее образование и выполнившие в полном объеме требования к уровню подготовки выпускников, вправе продолжить обучение на ступенях среднего (полного) общего, начального или среднего профессионального образования. Данный факт означает, что успешная и эффективная подготовка к ГИА стала одной из основных задач современной школы.

Расширение сфер жизни, в которых иностранный язык в целом и английский язык в частности является необходимым, а также возросший статус английского языка в современном обществе, зачастую обусловленный расширением международного сотрудничества, послужили значительному увеличению количества обучающихся, готовящихся сдавать экзамен по английскому языку[3,4,7].

Возрастают требования к уровню владения иностранным языком к моменту окончания школы и сдачи итогового экзамена, из чего следует, что необходимо искать и использовать новые технологии и стратегии подготовки обучающихся к сдаче экзамена по иностранному языку. Так, возникшая потребность внедрения интерактивных образовательных платформ в процесс подготовки обучающихся к экзамену по английскому языку обусловлена активной геймификацией и технологизацией образовательного процесса. Данная тенденция не находит отражения во Федеральном государственном образовательном пространстве, однако, учитывая разнообразие современных образовательных платформ и компьютерную грамотность обучающихся и

учителей, наметившая тенденция к внедрению интерактивных образовательных платформ в образовательный процесс может быть действительно эффективной на пути к достижению такой цели, как сдача ОГЭ ЕГЭ, на что, в конечном счете, и рассчитаны требования стандарта к уровню подготовки выпускников средних общеобразовательных школ.

Как известно, визуальные средства развивают творческое мышление, повышают интерес и вовлеченность обучающихся в учебный процесс. Данная точка зрения касается не только процесса обучения, но и подготовки к экзаменам. По окончании девятого класса обучающимся в первый раз предстоит столкнуться с ГИА, что, безусловно, является стрессовой ситуацией как при сдаче экзамена, так и на этапе подготовки к экзамену. Формат внесения ответов в разделах аудирование, лексика, грамматика и чтение является тестовым. Также сдающие экзамен ограничены временными рамками, что означает, что обучающиеся не могут потратить на одно задание больше определенного количества времени.

Помочь обучающимся освоить различные форматы тестовых заданий могут, в том числе, образовательные платформы, которые доступны как в онлайн, так и в офлайн режимах. Одной из таких платформ является платформа Kahoot!, которая реализуется на различных устройствах, включая персональный компьютер, на мобильном устройстве в виде приложения. Также данная платформа доступна для бесплатного скачивания и использования.

Платформа Kahoot! поддерживает создание заданий в формате теста и викторин. Для платформы Kahoot! Характерны:

- яркий, визуально привлекательный дизайн;
- ряд важных функций, позволяющих обучающимся использовать личные мобильные устройства для сотрудничества с учителем и друг с другом;
- совместное решение обучающимися заданий;
- прозрачность результатов, которые впоследствии отображаются в виде рейтинга;
- возможность устанавливать ограничение по времени для выбора

правильного ответа.

Перечисленные особенности платформы могут служить основанием для внедрения данного потенциально эффективного средства обучения в процесс подготовки обучающихся к ОГЭ и ЕГЭ.

Среди аналогичных образовательных платформ, таких как Plickers, ClassMarker, которые позволяют составлять тесты, платформу Kahoot! выделяет вышеупомянутый красочный и продуманный дизайн, интуитивный, наиболее комфортный для детей школьного возраста интерфейс. Однако данная образовательная платформа, как и многие другие похожего типа платформы (Plickers, Socrative, ClassMarker и др.) не рассматривается как средство подготовки к ОГЭ и ЕГЭ в рамках основной общеобразовательной школы, и, как следствие, не предлагается технология работы с данной платформой. В процессе подготовки обучающихся к ОГЭ и ЕГЭ учителя зачастую ограничиваются использованием различных пособий, содержащих типовые варианты ОГЭ/ЕГЭ и отдельные задания, а также раздаточным материалом что, в свою очередь, также является эффективным средством подготовки к итоговому экзамену. Отметим, что использование платформы Kahoot! предлагается для повышения мотивации обучающихся, увеличения эффективности работы, внесения разнообразия в процесс подготовки к ОГЭ/ЕГЭ.

Интерактивная образовательная платформа Kahoot! - англоязычная, норвежского происхождения и существует с 2013 года. Идея создания данной платформы принадлежит норвежским предпринимателям Йохану Бранду, Джейми Брукеру и Мортену Версвику. Платформа создавалась в совместном проекте с Норвежским технологическим и научным университетом, в частности, с профессором Альфом Инге Вангом. Несколько позже к процессу разработки и внедрения Kahoot! присоединился норвежский предприниматель Осмунд Фурусет. Целью создателей данной платформы было и является улучшение качества образования по всему миру. Платформа задумывалась как средство обучения, которое сделает процесс обучения более интересным и эффективным, ориентированным на современную действительность, а обучающихся – более

вовлеченными в процесс обучения и мотивированными к подготовке к экзаменам.

Своими основополагающими принципами создатели платформы Kahoot! называют социальность, игру и обучение («Social, Play and Learning»). Раскрывая данные принципы, разработчики платформы утверждают, что среда обучения должна быть социальной, эмоциональной и в какой-то степени игровой. Во время игры, которую обеспечивает платформа, обучающиеся имеют возможность взаимодействовать друг с другом и раскрыть свой потенциал. Этот момент создатели платформы отмечают, как особо важный: каждый обучающийся должен быть вовлечен в процесс игры и иметь возможность показать себя.

Kahoot! был запущен в закрытой бета-версии в марте 2013 года. Уже в сентябре того же года бета-версия была открыта для публики, и с тех пор стала настоящей сенсацией в мире образования. Изначально платформа была ориентирована на использование в рамках классов образовательных учреждений. Но после запуска стала, как говорят создатели, «феноменом поп-культуры».

С момента запуска в 2013 году у Kahoot! насчитывается в совокупности более двух миллиардов пользователей. Одним из интересных фактов является то, что это пользователи из всех стран мира. Аудиторию платформы также составляют и корпоративные пользователи, которых насчитывается более миллиона. Kahoot! используется практически всеми (97%) мировыми компаниями из рейтинга топ-500 по версии журнала Fortune. К концу 2017 года платформа Kahoot! могла похвастаться статистикой более чем в 70 миллионов активных пользователей в месяц (подавляющее большинство в 60%, а именно: 42 миллиона пользователей, из США)

Анализ содержащихся на базе платформы Kahoot! материалов показал, что данная платформа в полной мере может использоваться на уроках английского языка для подготовки к сдаче ОГЭ и ЕГЭ. Платформа предоставляет огромный выбор тестов по разным темам, в том числе и от официального издателя (в

данном случае команды Kahoot!), и учительских тестов от пользователей. Статистика показывает, что количество преподавателей-пользователей из России крайне мало. Тем не менее, некоторые отечественные авторы, как и зарубежные, описывают свой опыт использования Kahoot! как исключительно положительный и рекомендуют расширять поток внедрения платформы в российские школы. В свою очередь зарубежные преподаватели, которые являются более опытными в использовании интерактивной образовательной платформы Kahoot!, делятся своими методами использования на уроке английского языка. По данным проведенных авторами рассматриваемых статей опросов, использование данной платформы на уроках английского языка повышает мотивацию, вовлеченность, а также общее настроение и психологический климат в группе учащихся.

Таким образом, платформа Kahoot! развивалась довольно быстро и за несколько лет распространилась далеко за пределы классных комнат и страны создателей платформы. Kahoot! признают и широко используют на различных бизнес-тренингах, спортивных и культурных мероприятиях так же, как и в любом социальном и учебном контексте. Интерактивная образовательная платформа Kahoot! является удобной, визуально привлекательной и простой в использовании. Продуманные и содержащие всю необходимую и дополнительную информацию основной и вспомогательные веб-сайты будут прекрасной опорой новому пользователю. Доступ к данной интерактивной образовательной платформе и основным функциям бесплатный и открыт для любого пользователя. Данная интерактивная образовательная платформа – это уверенный шаг на пути к технологизации и геймификации в образовании и бесспорно имеет большое количество положительных сторон при подготовке к ОГЭ и ЕГЭ.

Список литературы:

1. Гончарова Н.А. Информатизация образования как внешний фактор развития системы обучения иностранным языкам: проблемы и перспективы //

Шатиловские Чтения. Цифровизация иноязычного образования: материалы Международной научно-практической конференции. СПб. 2020. С. 287-293.

2. Гончарова Н.А. Использование интернет-мемов на занятиях как фактор повышения мотивации студентов неязыковых вузов к овладению иностранным языком // Наука и Образование. 2020. Т. 3. № 2. С. 343.

3. Гончарова Н.А., Крестина Г.В. Межпредметный аспект формирования иноязычной коммуникативной компетенции обучающихся старших классов // Наука и Образование. 2020. Т. 3. № 3. С. 27.

4. Гончарова Н.А., Швецова В.М. Языковая личность в аспекте диалога культур: проблема восприятия языкового знака // Экология языка и речи. Материалы IX Международной научной конференции, посвященной 90-летию со дня рождения заслуженного работника высшей школы РФ, доктора филологических наук, профессора Нины Георгиевны Блохиной. Тамбов. 2021. С.34-37.

5. Медведев А.В., Гончарова Н.А. К вопросу об актуальности использования информационно-коммуникационных технологий в процессе обучения студентов СПО иностранному языку (на примере профессионально-ориентированной иноязычной лексики) // Актуальные вопросы методики преподавания иностранных языков: сб. науч. ст. / отв. ред. Н. В. Кормилина, Н. Ю. Шугаева. Чебоксары. 2020. С. 174-178.

6. Мишина Е.Н. Мобильные технологии в обучении иностранным языкам // Наука и Образование. 2020. Т. 3. № 4. С. 214.

7. Мухортова Я.А., Гончарова Н.А., Крестина Г.В. Участие в диалоге культур как фактор сформированности социокультурной компетенции обучающихся // Наука и Образование. 2020. Т. 3. № 4. С. 190.

UDC 378.4

**EDUCATIONAL PLATFORMS AS AN EFFECTIVE MEANS OF
TRAINING STUDENTS TO TAKE EXAMS IN FOREIGN LANGUAGES**

Natalya A. Goncharova

doctor of pedagogical science, professor

nata-alexa@mail.ru

Galina V. Kretinina

candidate of pedagogical sciences, associate professor

galaxy-nata@yandex.ru

Natalya V. Melekhova

candidate of pedagogical sciences, associate professor

kaf_in_mgau@mail.ru

Alexey V. Vlasenko

post-graduate student

alexs68tmb@yandex.ru

Michurinsk State Agrarian University

Michurinsk, Russia

Annotation. The article focuses on the effectiveness of using the interactive educational platform Kahoot! for the preparation of students in the state final certification. Attention is focused on the history of the creation of the Kahoot! platform, on the specifics of using this platform for the purpose of teaching a foreign language.

Keywords: Kahoot! interactive educational platform, state final certification, gamification and technologization of the educational process, secondary school students.

Статья поступила в редакцию 10.02.2023; одобрена после рецензирования 01.03.2023; принята к публикации 20.03.2023.

The article was submitted 10.02.2023; approved after reviewing 01.03.2023; accepted for publication 20.03.2023.