

информационных ресурсов внедрены и используются современные электронные сервисы: электронные обращения, электронная подача заявок на заселение в общежитие, электронная регистрация абитуриентов, электронная регистрация на научные мероприятия и другие.

Стратегия «Цифровой университет» реализуются по следующим основным направлениям:

1. Формирование цифровой инфраструктуры университета.
2. Информационное обеспечение научно-образовательного процесса.
3. Развитие информационной системы управления деятельностью университета
4. Совершенствование организационной структуры и кадрового потенциала в условиях интенсивного применения информационных технологий.

Таким образом цифровизация образования увеличивает эффективность организации процессов управления и упрощает возможности международного сотрудничества.

ЛИТЕРАТУРА

1. Концепция цифровой трансформациипроцессов в системе образования Республики Беларусьна 2019—2025 годы[Электронный ресурс]. — URL: https://drive.google.com/file/d/1T0v7iQqQ9ZoxO2IiwR_OlhqZ3rjKVqY-/view. — (дата обращения 17.04. 2024).

УДК 37.01:001.895

ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ИННОВАТИКА В СИСТЕМЕ ОБРАЗОВАНИЯ АВИАЦИОННО-ТЕХНИЧЕСКОГО ВУЗА НА ПРИМЕРЕ ПЛАТФОРМЫ КАНООТ

А.С. Журавский

УО «Белорусская государственная академия авиации» (Республика Беларусь, 220096, г. Минск, ул. Уборевича, 77; e-mail: alex.zhur2005@gmail.com)

О.С. Полетаева

УО «Белорусская государственная академия авиации» (Республика Беларусь, 220096, г. Минск, ул. Уборевича, 77; e-mail: volhapaletayeva@gmail.com)

Аннотация: в статье рассматриваются проблемы педагогической инноватики в системе образования авиационно-технического вуза на примере платформы Kahoot. Авторы рассматривают применение современныхинформационно-коммуникационных технологий в

образовательном процессе. Особое внимание уделяется использованию относительно новой обучающей платформы Kahoot как инструмента, совершенствующего учебный процесс и повышающего его практическую направленность.

Ключевые слова: педагогическая инноватика, инновационные методы, повышение эффективности образовательного процесса, онлайн платформа Kahoot, геймификация.

PEDAGOGICAL INNOVATION IN THE EDUCATION SYSTEM OF AN AVIATION TECHNICAL UNIVERSITY ON THE BASIS OF THE ONLINE PLATFORM KAHOOT

A.S. Zhuravsky

EI «Belarusian State Academy of Aviation» (Belarus, Minsk, 220096, 77 Uborevich str.: e-mail: alex.zhur2005@gmail.com)

O.S. Poletayeva

EI «Belarusian State Academy of Aviation» (Belarus, Minsk, 220096, 77 Uborevich str.: e-mail: volhapaletayeva@gmail.com)

Summary: the article deals with the problems of pedagogical innovation in the education system of an aviation technical university using on the basis of the online platform Kahoot. The authors consider the application of modern information and communication technologies in the educational process. Special attention is paid to the use of the platform Kahoot as a tool that improves the learning process and increases its practical orientation.

Key words: pedagogical innovation, innovative methods, improving the effectiveness of the educational process, online platform Kahoot, gamification.

Термин «инновация» впервые появился в культурологии и лингвистике. Это понятие описывало

процесс проникновения элементов одной культуры в другую и приобретения при этом новых, не свойственных ранее качеств. В 21 веке инновации трактуют как процесс создания и внедрения новых идей и методов, которые приносят пользу обществу, улучшают жизнь людей или способствуют развитию различных сфер жизнедеятельности. В сфере педагогики под инновациями понимают преобразования в педагогической системе, улучшающие протекание и результаты учебно-воспитательного процесса.

Педагогическая инноватика — это область педагогики, которая занимается изучением и внедрением инновационных методов,

подходов и технологий в образовательный процесс. Целью педагогической инноватики является поиск новых способов организации учебного процесса, повышение его эффективности и адаптация к изменяющимся потребностям обучающихся.

Основными аспектами педагогической инноватики являются:

1. Основой педагогической инноватики в сфере образования являются научные исследования, перед которыми ставится задача определить новые методы и подходы к обучению.

2. Экспериментальная база, в связи с тем, что современные методики и технологии, определяющие показатели их эффективности и возможности внедрения, должны быть проверены на практике.

3. Интегрирование технологий, так как для усовершенствования образовательного процесса и обеспечения общедоступности образования динамично применяются информационно-коммуникативные способы и методы педагогической инноватики.

4. Усовершенствование профессионального мастерства, поскольку современные подходы в сфере образования нацелены на формирование и развитие разнообразных умений студентов. Среди них выделяются следующие аспекты: коммуникация, сотрудничество, критическое мышление и др.

5. Педагогическая инноватика направлена на специальную подготовку преподавателей к применению современных методик и технологий, обучение цифровой грамотности и усовершенствованию профессиональных компетенций.

Педагогическая инноватика, таким образом, играет весомую роль в улучшении образования в 21 веке, адаптируя образовательный процесс к быстротечным тенденциям современного мира, повышая его результативность и делая обучение более занимательным и доступным для всех студентов.

На данный момент в Республике Беларусь заметны значительные результаты реформ в национальной политике образования. Ранее основной задачей образования являлось формирование знаний, умений, навыков, позволяющих личности приспособляться к жизни в обществе. В современных реалиях образование ориентировано на внедрение инновационных технологий и способов воздействия на человека, обеспечивающих равновесие между социальными и личностными нуждами. В современных условиях образовательного процесса реформы приобретают особое значение в профессиональном образовании. При этом инноватика направлена на внедрение педагогической методологии, охватывающей многочисленные стороны

дидактического процесса: формы, содержания и технологии обучения, а также учебно-познавательную деятельность.

Основной задачей внедрения инноваций в образовательный процесс является формирование конкурентоспособной, профессионально и проблемно ориентированной личности. Для качественного выполнения своих служебных обязанностей выпускник авиационного вуза должен обладать следующими качествами:

1. готовность работать в стрессовых ситуациях и безоговорочно следовать стандартам безопасности;

2. наличие лидерских качеств, поскольку будущий авиационный специалист, осознавая свою личную ответственность за принятые решения, должен определять приоритеты на пути достижения своих целей;

3. профессионализм, подразумевающий наличие фундаментальных знаний в области авиации, а также умений работать с техникой и оборудованием;

4. коммуникабельность – навык эффективно вести коммуникацию с членами экипажа, диспетчерскими службами и другими специалистами в авиационной отрасли;

5. способность к саморазвитию и самосовершенствованию [1].

В быстроразвивающемся мире стандартный формат проведения учебных занятий для студентов цифрового поколения является рутинными и однообразным. Поколение молодежи 21 века требует инновационного подхода к обучению. Внедрение новых методов и технологий в образовательный процесс при обучении английскому языку имеет большое значение и приносит множество преимуществ. Одним из таких методов является геймификация процесса обучения.

Геймификация – это новаторский подход, использующий игровые компоненты и механики в неигровых контекстах. В образовательной деятельности геймификация имеет первостепенное значение, стимулируя учебный процесс, повышая мотивацию студентов и делая процесс обучения более привлекательным [2].

Геймификация способствует формированию положительной атмосферы на занятии и установлению дружественных отношений между студентами и преподавателями. Игры также обеспечивают интерактивное обучение, позволяя обучающимся взаимодействовать с содержанием и применять свои знания на практике. Это способствует более глубокому усвоению материала и развитию навыков коммуникации на английском языке. Следует отметить, что геймификация стимулирует развитие различных навыков, таких как решение проблем, коммуникация, сотрудничество и креативное

мышление. Целесообразно отметить, что игровые платформы помогают автоматизировать процесс изучения языка, поскольку они предлагают повторение материала через различные игровые упражнения, что способствует в свою очередь, закреплению знаний и развитию навыков без особого напряжения [2, 3].

В современном мире владение цифровыми навыками и умение работать с новыми технологиями является важным для успешной карьеры. Внедрение новых современных методов и технологий в обучении английскому языку помогает студентам развивать не только языковые навыки, но и цифровую грамотность. В целом, 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 [4].

Одной из игровых онлайн платформ для создания тестов является платформа Kahoot.

Kahoot – это современный сервис, предоставляющий преподавателю альтернативу созданию викторин, опросов и тестов с функцией самопроверки. К главным достоинствам общеобразовательной онлайн платформы Kahoot относятся следующие преимущества: создание положительной атмосферы на занятиях, повышение уровня участия студентов, универсальность применения в рамках любой учебной дисциплины, красочность интерфейса и наличие тайминга для каждого вопроса.

На базе УО «Белорусская государственная академия авиации» было проведено тестирование, в котором приняли участие 6 учебных групп 2 и 3 курсов факультета гражданской авиации разных специальностей. Целью исследования было определить способствует ли геймификация процесса обучения улучшению качества знаний студентов по дисциплине «Профессионально ориентированный английский язык». В рамках исследования студентам изначально предлагалось выполнить 4 теста на английском языке по темам «Части самолёта», «Структура аэропорта», «Виды воздушных судов» и «Транспортные средства аэропорта» на бумажном носителе. Через 2 месяца этим же студентам было предложено пройти те же тесты только в игровом формате с использованием игровой онлайн платформы Kahoot.

После проведения 4 тестов в двух вариантах подачи информации были получены следующие результаты: общая сумма средних баллов 6 испытуемых групп при прохождении тестов с использованием платформы Kahoot, 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.

Таким образом, подводя итог, нужно отметить следующие моменты:

- Платформа Kahoot полностью соответствует современным требованиям;
- Использование данной платформы помогает стимулировать интерес к изучению английского языка в авиационном вузе;
- Новый способ тестирования позволяет персонализировать образовательный процесс, учитывая индивидуальные потребности и способности каждого студента;
- Игры на образовательной платформе Kahoot обеспечивают интерактивное обучение, позволяя студентам применять свои знания на практике;
- Данная платформа предлагает повторение материала через различные игровые упражнения;
- Использование данной платформы способствует развитию цифровых навыков и умений работать с новыми технологиями.

ЛИТЕРАТУРА

1. Зудилина И.Ю. Проблема клипового мышления при обучении студентов в вузе [Электронный ресурс]. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/problema-klipovogo-myshleniya-pri-obuchenii-studentov-v-vuze/viewer/> (дата обращения 27.03.2024).
2. Игнашина З. Н., Рыбакова И. А. Повышение мотивации учащихся при обучении иностранным языкам: практический аспект [Электронный ресурс]. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/povyshenie-motivatsii-uchaschihsya-pri-obuchenii-inostrannym-yazykam-prakticheskiy-aspekt/viewer/> (дата обращения 25.03.2024).
3. Мухиддинова С. А., Уралова Д. С. Роль игры в процессе изучения английского языка в школе // Молодой ученый. — 2013. — № 7 (54). — С. 397-399. — URL: <https://moluch.ru/archive/54/7313/> (дата обращения 26.03.2024).
4. Фрумкин К.Г. Глобальные изменения в мышлении и судьба текстовой культуры/ К.Г. Фрумкин ; Ineternum – 2010. – Т. 1.– С. 26–36.