

society are increasing. This article analyzes the research of the psychological health of higher school teachers in the implementation of pedagogical activity in conditions of uncertainty.

Keywords: psychological health, uncertainty conditions, pedagogical activity, higher school, teachers, adaptive capabilities.

УДК 371.2

А. В. Владыко

ОЦЕНИВАНИЕ КАК ОБУЧАЮЩИЙ ЦИФРОВОЙ ИНСТРУМЕНТ

Аннотация

Оценивание играет важную роль в процессе обучения, поскольку оно позволяет определить, в какой степени были достигнуты образовательные цели, а также помогает построить траекторию учащегося для дальнейшего улучшения обучения. Ученые и педагоги во всем мире исследовали этот важный вопрос, предлагая различные типы оценивания и подходы к ним, однако обеспечение эффективного оценивания остается актуальной проблемой. Пандемия COVID-19 создала уникальные условия, в которых обучение и оценивание должны были осуществляться в цифровом виде, что выявило проблемы, с которыми столкнулись педагоги, особенно в сфере измерения прогресса учащихся и предоставления результатов и продуктивной обратной связи. Данная статья посвящена анализу того, как успешность проведения оценивания в цифровой образовательной среде влияет на результат обучения, и потенциалу цифрового оценивания, которое не только преследует цель проверки уровня достижений учащихся, но и может быть использовано в качестве эффективного инструмента обучения. В статье представлены результаты опроса, проведенного среди школьных учителей, в котором отмечены наиболее эффективные цифровые инструменты, используемые ими для оценивания, а также неосведомленность о полном потенциале этих инструментов для более углубленного обучения.

Ключевые слова: оценивание, цифровой инструмент, цифровая образовательная среда, игровые технологии, учебные стратегии.

Современное общество переживает времена технологических изменений, а мобильные устройства стали частью повседневной жизни. Поэтому социальные взаимодействия происходят как в реальной жизни, так и через Интернет. Поскольку компьютерные технологии стали повсеместными и взаимосвязанными, грань между реальным и виртуальным миром стала менее явной.

Образовательные учреждения всех уровней внедряют технологии в образовательный процесс с разной степенью успешности. Индустрия технологий предлагает преподавателям все новые и новые технологии, которые способны сделать процесс обучения более эффективным. Однако, как показывает практика, инновации не всегда легко интегрировать в процесс обучения. Отсюда возникает необходимость в кардинальных изменениях педагогических подходов к преподаванию.

За последнее время в научных источниках в центре внимания находятся процессы диагностики, оценивания и контроля качества образования. Поскольку функции контроля включают в себя мотивирующую и оценивающую составляющие, то возникает вопрос о том, насколько оценивание результатов обучения мотивирует учащихся, позволяя им осознать свой уровень сформированности компетенций, а также, какие шаги им необходимо предпринять, чтобы повысить уровень знаний и компетенций.

Основная цель современного образования состоит в том, чтобы научить учащихся учиться самостоятельно и критически оценивать результаты своего обучения. Однако методы оценивания в настоящее время не отвечают требованиям для достижения этой цели, поскольку они измеряют только то, чему научились учащиеся, а не сам процесс обучения.

По мнению М. Кутумису, Д. Б. Чина и Д. Л. Шварца, большинство традиционных методов оценивания не дают учащимся возможности учиться во время тестового контроля. Поэтому М. Кутумису, Д. Б. Чин и Д. Л. Шварц предлагают использовать динамические,

интерактивные методы оценивания, направленные на измерение прогресса учащихся во время образовательного процесса и на выявление не только их текущего уровня знаний и умений при освоении нового материала, но и на развитие образовательного потенциала для получения образования в будущем [3, с. 2977-2978].

Авторы настаивают на том, что идеальные условия для измерения готовности учащихся к самостоятельной учебной деятельности должны соответствовать трем принципам:

- принципу типичной успеваемости, то есть текущей успеваемости;
- принципу подготовки учащегося к будущему обучению;
- принципу выбора образовательной траектории.

Под принципом типичной успеваемости авторы понимают оценивание ежедневного учебного поведения обучающихся, а также его успешность в конкретной учебной ситуации. Среда, в которой происходит оценивание, должна быть комфортной для учащихся, чтобы предоставить им возможность экспериментировать с различными стратегиями и демонстрировать свое типичное поведение для решения учебных проблем.

Принцип подготовки учащихся к будущему обучению предполагает, что оценивание должно обеспечить образовательные возможности для применения их в будущем. Так подход Л. С. Выготского подчеркивает важность оценивания процессов обучения с целью получения более полного представления о развитии учащихся в процессе обучения, а не только финальной оценки результатов обучения [4, с. 295].

Принцип выбора образовательной траектории подразумевает сбор информации о самостоятельном выборе учащихся учебных стратегий для решения проблемных задач в цифровой образовательной среде. Следовательно, необходимо создать цифровую образовательную среду с широким спектром опций для выбора, так как образование учащихся будет продолжаться на протяжении всей жизни и основываться на свободе выбора [3, с. 2981-2982].

В качестве примера метода оценивания качества образования в цифровой образовательной среде авторы рассматривают программу Posterlet, собирающую доказательства, касающиеся стратегий, которые обучающиеся выбирают самостоятельно во время обучения. Три исследования, в которых приняли участие около 300 учащихся средних школ и колледжей в Калифорнии, предоставили эмпирические доказательства того, что выбор учащихся может предсказать как обучение в игре, так и обучение вне игры, и что игра помогает учащимся учиться [3, с. 2983-2985].

Д. Ф. Барринджер, Дж. Д. Пламмер, Дж. Крегенов и К. Пальма также предлагают игровые технологии в качестве инструмента оценивания в цифровой образовательной среде, поскольку игровые технологии побуждают учащихся размышлять над обучающими игровыми стратегиями и делать самостоятельный выбор. [2, с. 2469].

Например, исследование игровой обучающей платформы Kahoot включает 93 количественных и качественных исследования, в которых делается вывод о том, что платформа оказывает положительное влияние на отношение учащихся, динамику в классе и успеваемость [5, с. 1].

Игровые технологии как инструмент оценивания получили широкое признание и в России. Поэтому многие образовательные организации в России используют цифровые платформы для повышения эффективности оценивания, например, Kahoot, привлекательность которого заключается в его доступности на мобильных устройствах, которыми владеют практически все современные учащиеся и студенты: сотовые телефоны, планшеты, ноутбуки, что обеспечивает доступность получения результата образовательной деятельности в цифровой образовательной среде.

Далее, исследователи Владивостокского государственного университета экономики и сервиса провели экспериментальное обучение в 2018-2019 учебном году с использованием цифровой платформы Kahoot, подтвердив статистически заметные различия в

совершенствовании владения иностранным языком у студентов контрольной и экспериментальной групп [1, с. 197].

В рамках исследования использования цифровых технологий оценивания в школах мы провели опрос учителей различных предметов школы №210 г. Екатеринбурга с целью выявления эффективности оценивания учащихся с использованием цифровых инструментов. В опросе принял участие 41 учитель из 56. 46,3 % учителей подтвердили, что могут эффективно оценивать успеваемость учащихся с помощью цифровых инструментов, 21,9 % участников опроса ответили отрицательно и 31,7 % респондентов затруднились дать ответ.

Самыми популярными цифровыми инструментами среди учителей стали Google Classroom (60,9 %), Kahoot (58,5 %) и Padlet (36,5 %). Что касается оценки, 53,7 % учителей используют тесты на платформе Google Classroom, где только 18 % респондентов создают свои собственные тесты, оцениваемые на этой цифровой платформе автоматически. Платформы Padlet и Kahoot используются в основном как инструмент мотивации (88 %), и только 12 % учителей используют Kahoot для формирующего оценивания, позволяющего учащимся анализировать свой выбор и улучшать свою успеваемость за счет дополнительной практики. Кроме того, 26,8 % учителей заявили о необходимости проведения тренингов по использованию технологий оценивания.

Результаты исследования позволили сделать следующие выводы:

1. Более важно оценивать процессы обучения, чем результаты обучения.
2. Существует ряд цифровых инструментов, которые можно эффективно использовать в качестве инструмента оценки, а также в качестве инструмента обучения.
3. Нам необходимо повышать осведомленность учителей о возможностях цифровых инструментов для оценки.
4. Должны быть проведены дополнительные тренинги, чтобы учителя могли практически научиться успешно проводить различные виды оценивания в цифровой образовательной среде.

Таким образом, значительная роль оценивания в обучении давно признана исследователями и педагогами как за рубежом, так и в российской системе образования. Однако оценка остается важным вопросом, требующим безотлагательного внимания.

Библиографический список

1. Пак Л. Е., Данилина Е. К. Оптимизация системы контроля на занятиях по иностранному языку на базе мобильного приложения «Kahoot» // Азимут научных исследований: педагогика и психология. 2019. Т. 8. № 3 (28). С. 197-199.
2. Barringer D. F., Plummer J. D., Kregenow J. & Palma C. Gamified approach to teaching introductory astronomy online // Physical Review Physics Education Research. 2018. Vol. 14. No. 1. Pp. 2469-9896. DOI: 10.1103/PhysRevPhysEducRes.14.010140
3. Cutumisu M., Chin D. B., & Schwartz D. L. A digital game-based assessment of middle-school and college students' choices to seek critical feedback and to revise // British Journal of Educational Technology. 2019. Vol. 50. No. 6. Pp. 2977-3003. DOI: 10.1111/bjet.12796
4. Vygotsky L. S. (Ed.). The collected works of L.S. Vygotsky: Problems of the theory and history of psychology. 1997. New York, NY: Springer, US, Science & Business Media. Pp. 396.
5. Wang A. I., Tahir R. The effect of using Kahoot! for learning – A literature review // Computers and Education. 2020. Vol. 149. DOI: 10.1016/j.compedu.2020.103818

A. Vladyko

ASSESSMENT AS A DIGITAL LEARNING TOOL

Abstract

Assessment plays a major role in the learning process since it evaluates to which extent the educational aims have been met and helps build the learner's trajectory for further improvement in learning. Scientists and educators around the globe have been researching this significant matter