

Н.В. Лапицкая, Н.С. Петюкевич
Беларусь, Минск, БГУИР

ПРЕОДОЛЕНИЯ ФЕНОМЕНА КЛИПОВОГО МЫШЛЕНИЯ В РАМКАХ ФУНДАМЕНТАЛЬНЫХ ДИСЦИПЛИН ПОСРЕДСТВОМ ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕТОДОВ

В эпоху цифровой трансформации успешность обучения по-прежнему определяется степенью квалификации преподавателя и соответствия аудитории выбранного им инструмента. Особенности внимания и процессов восприятия, характерные для современных подростков («поколения Z», «цифрового поколения», центениалов), сильно связаны с таким феноменом как «клиповое мышление»[1]. С учетом знаний об особенностях клипового мышления и требований к информационной компетентности целесообразно использовать учебные задания, которые инициировали бы следующие виды учебной активности обучающихся: сопоставление разрозненной информации; целенаправленный поиск недостающей информации; обобщение противоречивой и неоднозначной, представленной в разных формах информации.

В целях повышения эффективности освоения дисциплины «Теория вероятностей и математическая статистика» студентами технического профиля, фундаментальная математическая подготовка которых за последнее время резко упала, было принято решение использовать интерактивный метод «мозаика». Для студентов специальности «Программное обеспечение информационных технологий» апробировано проведение итогового практического занятия, в соответствии со следующим алгоритмом.

1. В силу того, что дисциплина представлена восьмью тематическими модулями, группа студентов делится на 8 команд (по количеству модулей). В рамках подготовки к итоговому занятию каждой команде выдается тема, которая подробно прорабатывается каждым студентом индивидуально (создается персональное информационное обеспечение вопроса), и формируется индивидуальный опорный конспект по теме с использованием материала конспекта лекций, учебно-методического обеспечения дисциплины, рекомендуемой литературы, открытых источников.

2. На итоговом занятии студенты каждой команды обсуждают собранное информационное обеспечение по вопросам полученной темы и составляют единый опорный конспект, принимая тем самым одну общую экспертную точку зрения по модулю. Преподаватель выступает в роли модератора, наблюдая за ходом обсуждения и давая необходимые рекомендации. Созданные материалы становятся основой подготовки к сдаче теоретического материала экзамена.

3. Команды переформируются таким образом, чтобы в новую команду попало по одному эксперту из экспертной группы по каждому модулю. В процессе обмена экспертизой идет процесс формирования целостного видения предмета у каждой из команд. В предположении предстоящего соревнования команда заинтересована в глубокой проработке материала и его освоения каждым членом команды.

4. Заключительным этапом является любая форма соревнования между командами: тест, викторина в формате «Что?Где?Когда», решение проблемных задач различной степени сложности. Победившая команда получает бонусы для сдачи экзамена по дисциплине.

Результаты эксперимента. В эксперименте участвовали 48 студентов потока из 180 человек, изучающих дисциплину в 4 семестре. Занятие проводилось в форме игры. Требования к участникам – средний балл по ПЗ от 5, количество пропусков – не более 2. Результаты представлены в таблице.

Таблица – Результаты проведения занятия

Номер команды	1	2	3	4	5	6
Кол-во верных ответов из 23 вопросов	18	21	18	19	16	19
Процент верных ответов, %	78	91	78	83	70	83
Время выполнения, минут	22	21	23	21	22	22

С учетом большого объема студентов (7 академических групп) и потребности в освоении технологий проектной разработки в процессе можно использовать любую из технологий проектного менеджмента и программное обеспечение контроля версий.

Описанный интерактивный метод позволяет: отрабатывать навыки анализа неструктурированных данных; использовать в общении простой неформальный язык и создавать собственную формализацию для передачи информации; обобщать неоднозначную информацию, представленную в разных формах; обрабатывать информацию короткими сериями (подходы SCRUM); вовлекать студентов в активное «практическое» взаимодействие (в процессе соревнования); формировать социально-личностные компетенции (умение работать в команде).

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Семеновских, Т. В. «Клиповое мышление» – феномен современности [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://jarki.ru/wpress/2013/02/18/3208/>. – Дата доступа: 01.10.2019.

2. Нечаев, В. Д. «Цифровое поколение»: психолого-педагогическое исследование проблемы [Электронный ресурс] / В. Д. Нечаев, Е. Е. Дурне-

ва. – Режим доступа: <http://sevcbs.ru/main/wpcontent/uploads/2016/05/Statya-k-zhurnalu-Pedagogika-2016-----1.pdf>. – Дата доступа: 01.10.2019.