Методический потенциал тестирующего элемента технологии Kahoot! при обучении юридическому иностранному языку

Алла Игоревна МИЛОВИДОВА,
доцент кафедры юридического перевода Института юридического перевода Университета имени О.Е. Кутафина (МГЮА), кандидат филологических наук
aimilovidova@msal.ru
125993, Россия, г. Москва, ул. Садовая-Кудринская, д. 9

Аннотация. *Статья посвящена проблеме использования современной тестирующей системы Kahoot! для достижения целей развивающего обучения в эпоху совершенствования цифровой среды и онлайн-образования. Обобщаются практические результаты, наблюдавшиеся в процессе использования системы, особенно в беспрецедентной ситуации резкого и полного перехода на дистанционный вид формирования и проверки знаний в условиях пандемии COVID-19 в 2020 г.*
Рассматриваются три типа построения заданий в интерактивной тестирующей системе: от проверяющего до развивающего с расширенным функционалом. Уделяется внимание активной роли обучающегося с целью его дальнейшего индивидуального ориентирования. Предлагаемый методический подход применим с целью усиления обучающей функции тестирующей системы: он способствует развитию логического, критического, творческого мышления и навыков мышления высокого порядка, совмещает командную работу и соревнование, помогает поддерживать мотивацию и осознание студентом себя как важной части учебного коллектива, развивает навыки автономного обучения.
Ключевые слова: *Kahoot, дистракторы, тесты, юридический английский язык.*

DOI: 10.17803/2311-5998.2021.86.10.074-082

A. I. MILOVIDOVA,
Associate Professor of the Faculty of Legal Translation of the Department of Legal Translation of the Kutafin Moscow State Law University (MSAL), Cand. Sci. (Philology)
aimilovidova@msal.ru
9, ul. Sadovaya-Kudrinskaya, Moscow, Russia, 125993

Training Capacity of the Kahoot! Testing Technology in Teaching Legal English

Abstract. *The article focuses on the issue of using the modern testing system Kahoot! to achieve the goals of scaffolding in the developing digital environment and online education. It summarizes the results observed during the system-based practice, especially in the unprecedented situation of an abrupt and extensive shift from face-to-face training to a remote type of knowledge*

© А. И. Миловидова, 2021

formation and assessment at the beginning of the COVID-19 pandemic. The article considers three types of tasks in an interactive testing system: from assessment ones to educational ones with extended functionality. Special emphasis has been placed on the active role of a student in personalizing his goal setting. The methodological approach proposed aims at consolidating the training capacity of the testing system: it contributes to the development of logical, critical, and creative thinking, stimulates high-order thinking, combines teamwork and competition. It maintains students' motivation, their self-awareness as team contributors, and intensifies autonomous learning.
Keywords: *Kahoot, distractors, tests, legal English.*

В современную эпоху развития цифровой среды дистанционное образование больше не осознается как специфичный вид взаимодействия учащегося с педагогом: формат прочно закрепился в практике образовательных учреждений и является составляющим компонентом учебных программ.

Нельзя не отметить, что особенную значимость онлайн-технологии в обучении приобрели в результате глобальной пандемии COVID-19 в 2020 г.: именно от них зависело бесперебойное продолжение образовательного процесса на всех стадиях обучения и переход на него объективно не мог проходить постепенно. Необходимо представлять, какими стремительными темпами учебным заведениям приходилось осваивать новые технологии, платформы, системы, дополнять учебные базы, адаптировать значительные объемы материала, пособий, проверочных заданий к онлайн-формату.

Статус чрезвычайной ситуации международного масштаба в области здравоохранения COVID-19 сменился статусом пандемии лишь 11 марта 2020 г.[1] Сразу же за этим последовал этап завершения обучения в школах и высших учебных заведениях в России. Учащиеся готовились сдавать итоговые и вступительные экзамены, получать аттестаты и дипломы. Стало очевидно, что в такой беспрецедентной ситуации именно дистанционные технологии и высокий уровень технического оснащения, мобилизация усилий по их быстрому освоению, улучшению, расширению, всесторонняя психологическая готовность действовать в новых условиях определяли успешность прохождения переломного этапа.

Цифровые системы контроля освоения знаний, в частности уровня владения иностранным языком, в настоящее время также широко варьируются — от многообразия типов заданий, представленных внутри виртуальной образовательной среды на различных платформах (например, Moodle), до международных тестирующих систем (например, Linguaskill, обрабатываемой усилиями искусственного интеллекта, разработанного экспертами Кембриджа и способного предоставлять сведения об уровне владения языком по Кембриджской шкале (Cambridge English

[1] Всемирная организация здравоохранения. URL: https://www.who.int/ru/news-room/detail/30-01-2020-statement-on-the-second-meeting-of-the-international-health-regulations-(2005)-emergency-committee-regarding-the-outbreak-of-novel-coronavirus-(2019-ncov) (дата обращения: 20 августа 2020 г.).

Scale), а также Общеевропейской шкале (CEFR) для сопоставления с международными стандартами).

Для целей изучения иностранных языков и контроля успеваемости созданы и коммерческие интегрированные инструменты (например, Babbel, совмещающий возможности учебной платформы, социальной сети и проверяющей системы).

Технология Kahoot![2] позволяет готовить интерактивные занятия, работать со слайдами, целенаправленно обучать правописанию, сопровождать введение новых тем мотивирующим эвристическим компонентом (Blind kahoots), стимулировать обсуждения (Spark discussions with polls). В настоящей статье будет рассмотрен обучающий потенциал платформы Kahoot! как тестирующего элемента при обучении юридическому иностранному языку и, более конкретно, ее функции Kahoot! for formative assessment.

Представление о Kahoot! прежде всего как об игровой обучающей платформе обусловливает ее широкое применение среди учащихся дошкольного и школьного возраста[3], однако, оставаясь лишь инструментом транслирования и проверки знаний, она может использоваться в качестве особой технологии, совмещающей функции обучения и проверки знаний, на уровне высшего профессионального образования.

Технология доказала свою эффективность в ходе обучения студентов по программе «Переводчик в сфере профессиональной коммуникации» различных институтов Университета имени О.Е. Кутафина (МГЮА) и программе профессиональной переподготовки «Иностранный язык для научной коммуникации (for academic purposes)».

Уровень мотивации, рефлексии и осознанности при выполнении заданий значительно повысился, снизился процент повторных ошибок при повторении материала, наблюдалось развитие навыков критического мышления и самооценки. Многие студенты неоднократно принимали добровольно решение повторять прохождение тестов в самостоятельном порядке вне учебного времени.

В конце некоторых тестирующих модулей появлялся вопрос об отношении учащихся к обучению и проверке знаний с применением Kahoot!, а также вопрос о том, предпочитают они такую форму или привычные классические, в том числе интерактивные. Почти 100 % респондентов выразили однозначно положительное отношение к технологии, отмечая среди оснований ее удобство, интерактивность, вовлеченность и повышение мотивации, но в то же время очевидность ее обучающей функции.

При повторении материала в дальнейшем многие учащиеся давали верные ответы, сопровождая их комментарием о том, что в прошлом встречали данный или похожий пример, принцип или дистрактор при прохождении тестов Kahoot! Это свидетельствует о том, что именно такой метод сформировал прочную ассоциацию и своеобразный психологический «якорь».

При грамотном применении Kahoot! способствует развитию автономности обучения *(learner autonomy)*, однако для этого требуется продуманный

---

[2] Kahoot! // URL: https://kahoot.com/ (дата обращения: 28 августа 2020 г.).

[3] Cambridge Assessment English https://www.cambridgeenglish.org/teaching-english/resources-for-teachers/kahoot/ (дата обращения: 20 августа 2020 г.).

алгоритм проведения работы и способность грамотно встраивать ее в общий план занятий.

Помимо технических преимуществ, Kahoot! предоставляет возможность внести разнообразие в виды используемых дистракторов[4] — особых элементов и техник, позволяющих избежать угадывание правильного ответа, т.е. его выбор без применения логических приемов, языковой догадки, самостоятельного анализа. Применение, в частности, для изучения терминологии дистракторов не только на уровне лексики (близких по значению терминов), но и на всех других уровнях языка (фонетико-графических, морфемных, грамматических, синтаксических) уже является переходом на более высокий уровень создания тестов.

Однако возможно добиться еще большего повышения их обучающего потенциала, нацелив некоторые из дистракторов на элементы стиля и регистра, разницу между британскими и американскими терминами, нюансы, проявляющиеся на уровне правовых систем. Все это доступно при любых формах составления теста и отчасти создается методически грамотным подбором терминологических единиц, но графическое оформление интерактивного (электронного) теста расширяет возможности, снабжая его статичными и динамичными (формата *gif*) слайдами, изменениями шрифта, цветом, таймером в реальном времени, музыкальным сопровождением.

Любой тест направлен прежде всего на проверку и закрепление материала, но долгосрочный обучающий потенциал заданий может значительно варьироваться в зависимости от их организации и возможностей используемого формата. Рассмотрим три возможных способа построения заданий и сравним обучающий потенциал каждого из них.

Первый тип заданий — проверяющий: он базируется на закреплении эквивалентности. Задание типа *translate the word 'tort', type your answer,* хотя формально и задействует уровень слова, не предполагает семантического осмысления: для правильного ответа достаточно уровня «знак — знак». Происходит механическое установление однозначного соответствия между английскими и русскими терминами; анализ значения, эвристический элемент, дистракторы, развивающие критическое мышление и языковую интуицию, отсутствуют. Задание развивает память, быстроту реакции, автоматизацию, закрепляет связь между разноязычными эквивалентами (в контексте изучения юридического иностранного языка слово *tort* будет обозначать «деликт, деликтный»), применимо при формировании навыков устного перевода.

Теперь предположим, что требуется отметить верный вариант произнесения слова *alibi*, а для выбора представлены транскрипции; вероятнее всего, в данном примере будут предложены звуки [i], [ai] и [a/a:], [æ] в разных позициях. Студент будет стараться озвучить транскрипции (про себя, шепотом, вслух), вспоминая фонетические символы, и на слух сравнить их со звуковой формой слова, хранящейся у него в памяти: максимальное соответствие и станет выбранным вариантом. Задание тренирует навык фонетико-графического сопоставления

[4] *Milovidova A.* CLIL-oriented Distractors in Legal English tests: Achievements and Perspectives // The 3rd International symposium proceedings (January 25, 2019). Premier Publishing S. R. O. Berlin, 2019. P. 87.

(звук — буква), фонетический слух, закрепляет правильное произнесение элементов тематического вокабуляра.

Полезно также внести в варианты ответов дистрактор, основанный на интерференции: в одной из опций представить транскрипцию, максимально отражающую звучание русского слова «алиби». Однако при достаточно высоком общем уровне владения иностранным языком вероятнее, что имеющиеся навыки и опыт студента интуитивно подскажут исключить вариант как наименее вероятный, например, на основании нетипичности конечного звука [i] (буквы *i*) в конце английских, в том числе заимствованных, существительных в единственном числе.

Задания этого типа, безусловно, продуктивны для запоминания правильного произнесения, значения, принципов употребления незнакомого слова. В то же время их долгосрочный обучающий потенциал сводится в основном к наращению вокабуляра, развитию внимательности к деталям, снижению уровня языковой интерференции, что делает их приемлемыми, скорее, для целей проверки и закрепления материала, чем для системного развивающего обучения.

Второй тип заданий — развивающий, или обучающий. Допустив и поняв ошибку или самостоятельно избежав ее, учащийся получает опыт формирования многих практических навыков, а обсудив логику выбора и остальные варианты в группе под руководством преподавателя, получает и теоретическое обоснование, которое может применять в будущем как еще один аргумент в пользу своих решений.

Например, в задании предлагается выбрать определение, максимально отражающее понятие *injunction* — «судебный запрет». Для удобства приведем варианты ответа, сразу подчеркивая ключевые слова, как это делается на этапе обсуждения результатов, когда система уже показывает верный ответ:

— *a court order to stop someone from doing something*;
— *an instruction, written or oral, made by the court;*
— a recommendation a court gives to prevent misbehavior;
— any court order prohibiting smth.

Видно, что сначала следует определиться с сутью *injunction* (распоряжение, инструкция, рекомендация) и его целью (предотвратить поведение, запретить что-либо), что потребует выделения и сопоставления сем, а после анализа провести синтез для формирования общего денотата в каждом случае.

На первом этапе выбираются первый и последний варианты, содержащие значение *court order*, а на втором — первый вариант, поскольку речь идет не об изначально очевидном запрете (как на запрещающем знаке), а о предотвращении повторения уже совершенного действия. Работа проводится на лексико-семантическом, грамматическом и синтаксическом уровнях; задействуются комплекс мыслительных операций высокого уровня; присутствуют дистракторы (основанные на сходстве состава сем).

Рассмотрим также задание вида *Find the odd one out, explain your choice* на примере терминов *court order*, *pleading guilty*, *injunction, paying damages.* Сначала сравним варианты для нахождения общих элементов *(comparing)*: все опции содержат слово *court*, значит, сема принимается как общая и далее не упоминается. Теперь сравним варианты для нахождения семантических отличий *(contrasting)*. Поскольку максимальное количество вариантов ответа в Kahoot! — четыре,

удобно при этом изобразить для студентов три пары стрелок — пересекающиеся, горизонтальные и вертикальные, в этом случае комбинаторика позволит не пропустить ни один из них.

Первые стрелки указывают на пары: *court order* / *paying damages* и *pleading guilty* / *injunction*. Варианты объяснений студентов могут быть, например, такими: в первой паре видим распоряжение о том, что лицо обязано сделать или не делать, и конкретную форму причитающегося наказания — выплату компенсации; во второй паре говорится о признании вины, взятии ответственности за совершенное и запрете. Вторые стрелки указывают на пары: *court order* / *injunction* и *paying damages* / *pleading guilty*. В первой паре один термин может означать как запрет, так и распоряжение, а второй — скорее, запрет; во второй паре один означает меру наказания, второй — констатацию вины. Третьи стрелки указывают на пары: *court order* / *pleading guilty* и *paying damages* / *injunction*. В первой паре — сначала следует признание или обвинение, а только потом назначается соразмерное наказание; во второй паре — лицо обязуется совершить действие (выплату) или, наоборот, не совершать нечто (в силу запрета).

В результате такого сравнения выделяются следующие критерии различий: «действие — наказание за него», «распоряжение сделать или не сделать что-либо — запрет», «решение суда — нерешение суда». Видно, что решения суда, запреты, распоряжения, наказания находятся в компетенции суда и могут применяться после этапа рассмотрения обстоятельств дела, в то время как *plead guilty* — это «действие лица, которому предъявлено обвинение, и этот этап наступает раньше».

В некоторые случаях принять решение можно и не прибегая к такому подробному разбору, но он понадобится далее, чтобы выделить и обосновать наиболее значимые критерии выбора, научить студентов делать это самостоятельно, стимулировать рефлексию. В любом случае очевидно, что выполнение такого задания задействует множество сложных мыслительных операций, побуждает к обсуждению, развивает логическое, критическое и творческое мышление. Наглядная интерактивная форма значительно оптимизирует описанный процесс, так что на практике он выглядит гораздо проще и динамичнее, чем его словесное описание с теоретическими разъяснениями в статье, а варианты ответов всегда находятся в поле зрения студента.

Наконец, *третий тип заданий* — расширенный: развивающий, обучающий повышенной сложности, творческий. При помощи интерактивных средств, таких как Kahoot!, можно преобразовать в этот формат любое из вышеперечисленных заданий, внести дистракторы, используя картинки, шрифты, цвета вариантов ответа, расположение на слайде.

Вдумавшись в выбор разработчиками оформления, заметим, что прямоугольники с ответами представлены парами комплементарных цветов (красный и зеленый, синий и оранжевый). В Kahoot! количество вводимых в ответ символов ограничено, а значит, взгляд при чтении будет довольно быстро (менее минуты) перемещаться. В этом случае комплементарные цвета физиологически воспринимаются как непарные, т.е. ответ, представленный на красном фоне, и ответ, представленный на синем фоне, визуально не могут восприниматься как части целого, синий фон будет объединяться с зеленым, а красный — с желтым. Кроме того, группирование подкрепляется теплотой цвета (два темных и два холодных).

Этот психологический нюанс следует учитывать, располагая сходные элементы (с кажущимся сходством, с общей семой, а также синонимы, родственные слова) и выбирая место для дистрактора.

Интерактивные возможности Kahoot! дополняют инструменты тестирования графическими элементами. Цели использования последних обладают гораздо большей вариативностью, чем кажется на первый взгляд; степень раскрытия их потенциала при планировании и проведении теста зависит от интенций преподавателя. Можно использовать их как сугубо орнаментальные для формирования комфортной учебной среды и мотивации, но можно и выйти за рамки сугубо эстетической функции: управлять вниманием, визуализировать поощрения, повышать динамику, даже формировать абсолютно новые типы заданий. Рассмотрим далее некоторые примеры такого использования.

Прежде всего сто́ит учесть возможности выделения отдельных слов или букв курсивом или жирным шрифтом. С их помощью можно не только обратить внимание учащихся на значимое место в определении или облегчить нахождение важной единицы в тексте, но и составить новые задания: правильно расставить ударения (курсивом выделены варианты ударных или безударных слогов), найти место, где присутствует ошибка (выделив курсивом несколько возможных позиций), синоним, антоним заданного слова.

Сходным образом используются возможности расставления надстрочных и подстрочных символов. Kahoot! предлагает также таблицу символов *(Special characters)*; помимо очевидной помощи в написании транскрипций или слов на иных языках, расстановки диакритических знаков, она предоставляет возможность заменить буквы или слова разными символами, чтобы студенты могли подобрать соответствия и дополнить предложение или определение.

Для заданий на развитие логики может быть использована вкладка Math, содержащая, в частности, знаки, отражающие понятия «больше» / «меньше», «равно» / «не равно», «больше или равно», «приблизительно равно», «следовательно», «параллельно», «бесконечность», также представляющие собой стрелки вправо, влево, в обе стороны и прочие обозначения. Возможности их применения для сопоставления значений, определений, отражения результатов логических операций очень широки.

Перед началом теста (когда игроки подключаются к системе) можно выбрать музыкальное оформление в зависимости от того, необходимо ли, по мнению преподавателя, в конкретном случае быстро активизировать внимание группы и настроить ее на серьезное соревнование, или наоборот, раскрепостить и поощрить после усердной работы с классическими материалами.

Учащимся нравится выбирать имена для участия в игре: это могут быть забавный ник, отражение сиюминутного состояния и даже графические объекты; при использовании ника студент чувствует себя более комфортно, так как его реальное имя пока скрыто. Допустимо приветствовать игроков в процессе их присоединения к игре, называя выбранными именами: индивидуальное обращение, положительная реакция на их выбор и признание за ними права на него создают продуктивный эмоциональный фон для начала выполнения заданий.

В конце теста Kahoot! графически создает так называемый *Podium*, распределяя три призовых места и называя имена двух участников, остановившихся в

шаге от них. Очень важно, чтобы другие участники, не попавшие в этот список, тоже получили, при условии старательной работы, устное поощрение: за активность и точность обоснований, за неординарность и догадки при обсуждении, за умение критически рассмотреть свой вариант, за лучшее объяснение своей ошибки.

Говоря об еще одном, *творческом* варианте заданий, приведем пример: *Which term does this picture illustrate?* Допустим, изображение показывает белые и черные шахматы по обе стороны от фигуры судьи с церемониальным молотком в руке, даны варианты ответов: *mediation, arbitration, discussion, negotiation*. Очевидно, что необходимо сравнить два метода разрешения споров и понимать специфику ведения переговоров для достижения соглашения, в отличие от обмена мнениями в процессе беседы.

Студенту необходимо самостоятельно определить критерий, составить логические пары и обосновать свой выбор. Изображение не содержит вербальных знаков, оно передает целостный образ, из которого необходимо выделить понятийное содержание, чтобы затем подобрать обозначение: задействуются разные информационные каналы и творческое мышление. В данном случае понятно, что шахматы представляют соперничество противоположных сторон в споре, также присутствует судья, его решение имеет обязывающую силу, верный вариант ответа — *arbitration*.

Можно добавить в конце теста ответ(-ы), содержащий(-ие) элемент юмора. Например, требуется продолжить высказывание *a witness provides*... одним из вариантов: *an injunction, a testimony, testimany, tasty money*. Предпоследний вариант представляет собой несуществующее слово, которое звучит сходно с *testimony* и имеет в составе *many* — «много», последний вариант — шуточный: «вкусные деньги». Обсуждение и перевод вариантов вызовет улыбку, создаст комфортный психологический климат.

Все три типа заданий применимы на практике, но их направленность различна. Преподаватель принимает решение об использовании того или иного вида в зависимости от целей обучения, развиваемых навыков, учебных и психологических особенностей конкретной группы.

Итак, развивающий потенциал интерактивных тестов позволяет применять их одновременно для освоения и повторения материала, контроля, поощрения, повышения мотивации студентов. При правильном подходе все их элементы возможно направить на достижение целей обучения.

Были рассмотрены три типа заданий, начиная с тех, которые рассчитаны на работу памяти, автоматизацию при установлении соответствий, и заканчивая теми, которые задействуют комплексные мыслительные процессы высокого уровня, эмоциональное состояние учащихся, формируют мотивацию, положительное отношение к проверочным упражнениям.

Выполнение заданий третьего типа требует особых интерактивных технических средств — звуковых, визуальных, особенно многообразных графических, однако имеет долгосрочный образовательный потенциал. Развиваются разные виды мышления, строятся гармоничные отношения в группе, подразумевающие соревнование и в то же время координацию, заметно повышаются мотивация и положительный эмоциональный отклик.

Дистракторы в обучающих тестах по юридическому иностранному языку выступают в качестве инструмента развития рефлексивно-критического мышления студентов, превращая выполнение теста в процесс формирования навыков мышления высокого порядка, осознанного и автономного обучения, командной работы.

От преподавателя требуется грамотный подход при определении места развивающих интерактивных тестов в системе урока и учебного курса, не только знание, но также осознанное и максимальное подчинение всех возможностей системы (включая элементы оформления и звукового сопровождения) целям обучения.

БИБЛИОГРАФИЯ

1. *Бирюкова М. А.* Особенности формирования навыков профессиональной коммуникации у студентов, изучающих немецкий язык в юридическом вузе // Вестник Университета имени О.Е. Кутафина (МГЮА). — 2017. — № 11. — С. 26—37.
2. *Пикалова В. В.* Учебное пособие по английскому языку в сфере права интеллектуальной собственности как средство повышения уровня профессиональной коммуникативной компетенции юристов-переводчиков // Вестник Университета имени О.Е. Кутафина (МГЮА). — 2017. — № 11. — С. 106—112.
3. *Milovidova A.* CLIL-oriented Distractors in Legal English tests: Achievements and Perspectives // The 3rd International symposium proceedings (January 25, 2019). — Premier Publishing S. R. O. — Berlin, 2019. — P. 112—117.