

Громовой А.В., Шевцов А.А., Ставицкий Е.В.
УНК “ИПСА” НТУУ “КПИ”

Программные средства игрового обучения и мониторинга знаний

В связи со стремительным развитием информационных технологий, классические методы обучения, использующиеся в системах среднего и высшего образования, дополняются новыми формами и средствами. Одной из таких форм является игровое обучение.

Целью исследования является:

- изучение новых программных средств в игровых формах обучения;
- анализ возможностей существующих программных средств;
- формирование требований к перспективной программной среде, реализующей игровые формы обучения.

При организации игровых форм обучения преподаватель сталкивается со следующими проблемами:

- сложность синхронизации действий учеников;
- сложность приведения результатов игр к принятой бальной системе оценивания;
- сложность хранения результатов и отслеживания динамики развития навыков учеников.

Удобной платформой для объединения различных средств обучения являются системы дистанционного обучения.

В классических формах обучения – тестирование, домашние задания, практические работы и др., ученику необходимо набрать определенное количество баллов. За каждый правильный ответ или выполненную задачу ставится фиксированная оценка.

Отличием игровых форм обучения является то, что баллы начисляются не фиксировано, а относительно результатов оппонирующего игрока. Оппонентами могут быть другие ученики, команды, компьютер, учитель. Поэтому основная задача – победа над оппонентами, что является главным мотивирующим фактором игры. Выявить большую ловкость, интеллект, умение, навыки, интуицию, творческие способности и др. качества для достижения результата. Это накладывает дополнительные условия распределения баллов, которые обычно не реализуются в системах тестирования. Тем более что в одной игре могут участвовать не 2, а 3 и более оппонирующих сторон.

В соответствии с образовательными целями, формы игрового обучения могут иметь различные сценарии.

В результате анализа были сформулированы требования к средствам игрового обучения:

- реализация различных игровых методик;
- возможность применения комбинаций игровых методик на одном занятии;
- возможность планирования и предварительной подготовки занятий;
- возможность проведения локальных и дистанционных занятий;
- оценка процента освоения предметной области;
- простота применения игровых методик для разных предметных областей;
- хранение всех результатов обучения и мониторинг динамики развития.

Отличием системы игрового обучения является более сложная процедура начисления баллов, необходимость четкой временной синхронизации действий учеников, а также наличием большого количества разнообразных сценариев проведения игр.

Литература

1. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. “Технология игры в обучении и развитии”, М.96.
2. Хейзинга И. “Человек играющий”, М.-92.