

ИННОВАЦИОННЫЕ ПРИНЦИПЫ И ПОДХОДЫ ОРГАНИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Синица Александра Игоревна

учитель русского языка и литературы, педагог дополнительного образования

ГБОУ СОШ №531

г. Санкт-Петербург

Синица Александр Михайлович

педагог дополнительного образования

ГБОУ ДОД СПбЦД(Ю)ТТ

г. Санкт-Петербург

КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА В РАМКАХ УРОКА НА ПРИМЕРЕ ИГРЫ-ТЕСТА ДЛЯ УЧАЩИХСЯ ПО ПРОГРАММЕ РКИ

Аннотация: данная статья посвящена рассмотрению возможностей современных технических средств для популяризации урока. Материал может быть интересен преподавателям и учителям любого направления, так как структуру игры можно использовать для преподавания любого предмета.

Ключевые слова: компьютерная игра, языковая и речевая компетенция, игра-тест, модуль, подмодуль.

В наше время индустрия компьютерных игр по масштабу развития давно опередила телевидение и кино, прежде всего благодаря интерактивности. Непосредственно сам игрок участвует в действии и определяет его дальнейшее развитие. В этой связи мы должны учитывать, что именно активное участие обучающегося постулируется во всех современных формах обучения.

Компьютерная игра может способствовать формированию языковой и речевой компетенции, при условии сохранения языка оригинала. Например, все объекты дублируются графическим представлением и подписью. Часто объекты и действия проговариваются.

Для реализации упражнений по рекламным наименованиям была разработана игра-тест для учащихся по программе РКИ. Для более полного освещения материала необходимо было собрать и обработать наглядный материал по курсу РКИ и создать на основе отобранных данных простой и удобный в использовании комплект из видеоматериалов реклам и фотографий рекламных наименований. Также необходимо было создать дополнительные модули к программе с второстепенными наглядными компонентами и анализаторами данных.

В связи с тем, что модули часто включают в себя несколько подмодулей, остановлюсь на описании наиболее крупных, а именно «Видеофрагменты», «Рекламные тексты». Программа, кроме этих составляющих, может содержать массу более мелких подмодулей, использующих возможности основных модулей и добавляющих к ним некоторые новые алгоритмы.

В основе игры находятся два основных элемента: картотека рекламных наименований с формами уменьшительно-ласкательных форм и система видеофрагментов рекламных роликов также с концентрацией диминутивов в речи. Работа с базой данных в приложении осуществляется путём манипуляций с предлагаемыми тестами, каждый из которых является носителем данных по отдельному пройденному материалу. Система оценивания ответов загружается при запуске и остаётся в памяти всё время работы приложения для ускорения обработки данных.

В проекте используется модульная архитектура, под которой подразумевается возможность подключения модулей для расширения функциональности программы. Это объясняется необходимостью в обновлении и дополнении как существующих в комплекте материалов для сохранения функциональности, так и разработкой новых модулей для расширения возможностей приложения. Также некоторые модули имеют возможность дополнения и обновления уже со стороны пользователя. Так, например, модуль, содержащий в себе видеофрагменты или картинки, иллюстрирующие различные правила, знание которых необходимо проверить, имеет возможность дополняться непосредственно педагогом.

В практике обучения применение наглядных средств сочетается со словом учителя. При данной форме обучения сведения о предметах и процессах учащиеся получают из словесных сообщений учителя, а наглядные средства служат для подтверждения или конкретизации словесных сообщений.

Например, педагог может показать схему словообразования русского языка, а после проверить с помощью обычного теста, выполненного не в письменном, а в электронном виде. Игра практически не содержит текста – задания, которые необходимо выполнить, представлены в форме видеоизображений и интерактивных тренажеров. Наличие таких тестов обеспечивает возможность повторения, перевода и просмотра правильного ответа, участие в ролевых играх и диалогах и отработку необходимых умений, характерных для изучения иностранного языка.

При создании теста для электронной игры неизбежно возник вопрос об отношении к заданиям с выбором из двух вариантов ответа. Считается, что при стремлении к максимальной чистоте эксперимента, такие задания (с двумя вариантами ответа) не дадут ожидаемого эффекта. Это связано с тем, что при выборе из двух вариантов ответа тестируемому гораздо легче угадать правильный вариант, чем при выборе из трёх или четырёх. Однако очень часто в лингвистических тестах (и не только в лингвистических) можно наблюдать выбор именно из трех вариантов ответа или варианты ответов типа да – нет, правильно – неправильно. Тестологи высказывают подчас противоположные мнения. Одни считают, что чем разнообразнее задания, тем надежнее и эффективнее тест. Другие, напротив, полагают, что смена формы заданий отвлекает тестируемого, мешает ему сосредоточиться, поэтому надо стремиться к максимальному единообразию в рамках одного теста.

На наш взгляд, полное единообразие формы заданий на столь длительном отрезке времени (от получаса до пятидесяти минут) может утомить тестируемого так же, как и их слишком частая смена. Поэтому в предлагаемом приложении при схожести тестируемых заданий можно разнообразить деятельность с помощью чередования заданий по рекламным текстам и по видеофрагментам.