

# **ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ ФОРМ КОНТРОЛЯ УСВОЕНИЯ УЧЕБНОГО МАТЕРИАЛА ПРИ ИЗУЧЕНИИ ТЕХНИЧЕСКИХ ДИСЦИПЛИН**

**Пузаков А.В., Филатов М.И.**

**Оренбургский государственный университет, г. Оренбург**

За последние годы на отечественном телевидении появилась большое количество игровых программ, основанных на применении собственных знаний для получения выигрыша. Яркими примерами таких программ могут служить: «Кто хочет стать миллионером?», «Слабое звено», «Что? Где? Когда?» (Первый канал), «Десять миллионов», «Сто к одному» (Россия), «Один против всех» (ТВЦ). Однако, несмотря на общую цель методы, используемые в этих телепрограммах, сильно отличаются. Участниками могут быть либо один человек, либо команда, либо две команды.

В статье рассматривается возможность применения контроля усвоения учебного материала на основе вышеперечисленных игровых телепрограмм, адаптированных для технических дисциплин. Проведем анализ игровых программ с точки зрения требований к участникам и техническому оснащению.

Наиболее известной из перечисленных программ является игра «Что? Где? Когда?», выходящая на «Первом канале» отечественного телевидения более 30 лет. Для проведения игры необходима «специально подобранная и сыгранная» команда из шести человек, поскольку жесткий регламент (не более одной минуты на ответ) предполагает эффективное использование метода «мозгового штурма». Так как с точки зрения технической оснащенности игра не предъявляет высоких требований, необходим лишь секундомер и волчок, то это привело к широкой популярности данной игры. Применение подобной игровой формы с целью текущего контроля усвоения учебного материала в рамках какой-либо одной дисциплины потребует длительной подготовки команды, а потому нецелесообразно.

Простой с точки зрения предварительной подготовленности и игровых правил является игра «Кто хочет стать миллионером?». Естественно, при использовании игры в учебном процессе необходимо в качестве выигрыша при правильном ответе на вопрос присуждать какие-либо баллы, что отвечает требованиям вводимой в ВУЗе балльно-рейтинговой системы контроля знаний студентов. Однако с точки зрения технической оснащенности игра предъявляет довольно высокие требования, особенно в плане реализации системы подсказок. Наличие вариантов ответа (в отличие от предыдущей игры) сужает возможности при составлении вопросов. Применение подобной игровой формы с целью текущего контроля усвоения учебного материала возможно при решении проблем технического плана.

Поскольку игра «Десять миллионов», или, в контексте обучения «Сто баллов» не сильно отличается от предыдущей то относительно нее можно прийти к тому же выводу.

Более интересной, с точки зрения участия не только основного игрока, но и всей аудитории является игра «Один против всех». Напомним игровые правила: в аудитории располагается сто человек (естественно в учебном процессе количество может быть уменьшено), имеющих возможность наряду с игроком отвечать на задаваемые вопросы. Выигрыш игрока напрямую зависит от того, сколько человек в аудитории дали неверный ответ. В случае неверного ответа на вопрос игрок проигрывает, а все накопленные баллы распределяются между оставшейся к тому времени аудиторией.

Поскольку аудитория отвечает раньше игрока, в игре существует три вида подсказок: «Версия одного» - игрок выбирает одного человека из аудитории, и узнает - почему он выбрал этот вариант ответа. «Версия двух» - ведущий выбирает двух человек, один из которых дал правильный ответ, а второй – неправильный, у игрока есть возможность их выслушать. «Версия всех» - в этом случае игрок присоединяется к варианту, выбранному большинством аудитории.

При адаптации этой игры к какой-либо конкретной дисциплине необходимо использовать проектор, отображающий задаваемый вопрос, аудитории раздать карточки разных цветов, для учета выбранных ответов.

В 1989 году на автомобилях Mercedes впервые появилась:

Подушка безопасности

Система впрыска Motronic

Шина CAN

Рисунок 1 – Вопрос и варианты ответа в игре «Один против всех»

Уникальным преимуществом данной игры является вовлеченность аудитории в игровой процесс, возможность охвата большого количества человек.

Применение подобной игровой формы с целью текущего контроля усвоения учебного материала предполагается в 2015 году.

Большую популярность в свое время получила игра «Слабое звено», особенностью которой является удаление одного из игроков в конце каждого игрового раунда, что производится голосованием всех игроков. Команда из девяти человек пытается заработать приз размером в определенное количество баллов, отвечая на вопросы ведущего. Первый вопрос первого раунда задается игроку, чье имя первое по алфавиту, далее игроки отвечают по очереди. В каждом раунде можно заработать до 50 баллов.

Если кто-то из игроков отвечает на заданный вопрос неверно, цепочка правильных ответов «разрывается», и команда теряет баллы, заработанные в «цепочке». Однако, если игрок скажет: «Банк!» до того, как будет задан вопрос, баллы команды переходят в банк, но цепь ответов всё равно придется строить заново. Если игрок не знает ответа на вопрос, он может сказать «пас», однако это приравнивается к неправильному ответу. В каждом раунде выигрышем становятся только те баллы, которые игроки успели отправить в банк. Сумма заработанных в каждом раунде баллов составляет конечный приз.

С точки зрения технической оснащенности игра предъявляет довольно высокие требования, кроме того требует от участников собранности и быстрых ответов, что затрудняет ее реализацию в учебном процессе.

На канале Россия длительное время выходит командная игра «Сто к одному», в которой участвует две команды по пять человек. Цель участников игры «Сто к одному» состоит в том, чтобы угадать наиболее распространённые ответы контрольной группы людей (как правило, студентов разных курсов) на предложенные вопросы. Команды для телеигры составляются по профессиональному признаку (например, из студентов профилей «Автомобили и автомобильное хозяйство» и «Сервис транспортно-технологических машин и оборудования» одного курса).

Важную роль в игре выполняет табло, на котором отображаются шесть самых популярных вариантов ответов на вопросы (изначально скрытых) и шесть индикаторов промаха (по три на команду). Если версия ответа на вопрос присутствует на табло, она открывается и баллы, соответствующие версии, переходят в «фонд», если же её нет, команде засчитывается промах (звучит звуковой сигнал и загорается индикатор промаха). Игра проходит до тех пор, пока не будут открыты все шесть строк табло. В игре побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов, которые распределяются между членами команды.

Применение подобной игровой формы с целью текущего контроля усвоения учебного материала возможно при решении проблем технического плана. Таким образом, применение игровых форм может существенно повысить мотивацию студентов при получении знаний и проведении контроля усвоения учебного материала.

#### *Список литературы:*

- 1. Сластенин В.А. и др. Педагогика: Учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений / В. А. Сластенин, И. Ф. Исаев, Е. Н. Шиянов; Под ред. В.А. Сластенина. - М.: Издательский центр "Академия", 2002. - 576 с.*
- 2. <https://ru.wikipedia.org>.*