

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>.*