

УДК 37.02

А. Е. Афанасьева, В. А. Логвиненко,факультет математики, физики, информатики,
Южно-Уральский государственный гуманитарно-педагогический
университет, Челябинск

Научный руководитель: канд. пед. наук, доц. Т. Н. Лебедева

Инструменты создания контрольно-измерительных материалов игрового характера

Аннотация. В статье представлена разработка контрольно-измерительных материалов для учителей на основе применения информационных технологий. Предложены средства для создания различных упражнений и заданий с целью проверки знаний обучающихся. Анализируются сервисы для выбора наиболее комфортного в использовании. Выявлены удобные, простые инструменты в помощь учителю. Приведены готовые примеры приложений.

Ключевые слова: контрольно-измерительные материалы, интеллектуально-развивающие игры, программирование, инструменты оценки знаний учащихся, информационные технологии.

Профессиональный стандарт педагога предусматривает наличие сформированного у учителя навыка создания контрольно-измерительных материалов, которые представляют собой стандартизированный инструментарий оценки уровня и качества обучения [3].

Разработкой контрольно-измерительных материалов занимались многие ученые-дидакты: В. С. Аванесов, В. В. Гузеев, А. А. Греков, Н. Ф. Ефремова, А. А. Кузнецов, А. Н. Майоров, Н. В. Медведенко, Е. И. Рогов, С. В. Русаков, Н. Н. Самылкина, Л. В. Шестакова Т. Н. Щеднова и др. В их работах показан различный инструментарий для проведения письменной, устной, графической, практической и других форм текущего контроля успеваемости, а также итоговой аттестации обучающихся по различным учебным предметам. Многие из таких форм можно разработать с использованием бумажных вариаций шаблонов, а также при помощи современных автоматизированных средств.

В свете развития информационных технологий наибольшей популярностью пользуются тестовые онлайн-системы, к которым можем отнести «Google Формы», MyTestXPro, INDIGO, OpenTest [4]. Тестовые системы являются встроенными неотъемлемыми компонентами многих крупных программных систем, используемых в рамках организации дистанционного образования. К ним мы можем отнести оболочку Moodle. Но все подобные приложения не относятся к игровым.

Рассмотрим игровые приложения, которые могут быть использованы учителем в процес-

се обучения в рамках контроля знаний обучающихся. Одним из таких приложений является LearningApps.

LearningApps — это онлайн-сервис для создания различных интерактивных игр, которые выступают в качестве поддержки учителя в образовательном процессе. Данный сайт предлагает различные шаблоны для создания обучающих упражнений. Среди них есть игры «Найти пару», «Классификация», «Хронологическая линейка», «Простой порядок», «Кроссворд», «Скачки», «Кто хочет стать миллионером?» и др.

В ходе исследования данного сервиса можно выделить ряд преимуществ и недостатков. К плюсам относятся возможность бесплатного пользования, огромный ассортимент заданий, простой и интуитивный, не требующий больших затрат в разборке функционал. В качестве недостатков можно отметить отсутствие возможности разрабатывать собственные шаблоны [1].

Нами рассмотрена игра «Простой порядок». Игра заключается в том, что обучающийся должен правильно восстановить цепочку английского предложения. При неправильной последовательности учащимся подается сообщение, что задание выполнено неверно. Если всё составлено верно, то высвечивается окошко с похвалой.

Ведущим направлением цифровой экономики России является программирование, позволяющее пользователю самостоятельно разрабатывать приложения для автоматизации профессиональной деятельности [5]. В рамках нашего исследования мы разработали приложение в среде Lazarus [2].



Приложение в Lazarus

Это приложение служит аналогом игры «Простой порядок» в LearningApps (рис.). В игре были созданы всевозможные кнопки для удобства поль-

зователя, которые позволяют начать игру, проверить правильность выполнения задания, удалять ошибочные действия.

Таким образом, сервис LearningApps применим в том случае, если учителю необходимо быстро разработать контрольно-измерительные материалы по шаблону. Объектно-ориентированные языки программирования используют тогда, когда хотят разработать программное средство оценки и контроля знаний обучающихся, отличающееся новизной, алгоритмами проработки кода, дизайна и проч.

1. *Агальцова Д. В.* Разработка авторских интерактивных приложений по английскому языку средствами LearningApps // Педагогическая информатика. — 2015. — № 4. — С. 65–69.

2. *Лабинский А. Ю.* Особенности разработки программ в среде Lazarus // Природные и техногенные риски (физико-математические и прикладные аспекты). — 2021. — № 4. — С. 25–31.

3. Педагогические аспекты формирования профессиональной компетентности будущих педагогов в условиях SMART-общества : моногр. / Т. Н. Лебедева, О. Р. Шефер, Л. С. Носова, А. А. Рузаков. — Челябинск : Юж.-Урал. науч. центр РАО, 2020. — 351 с.

4. *Шефер О. Р.* Образование в информационном обществе // Методология и методика формирования научных понятий у учащихся школ и студентов вузов : материалы и доклады XX Междунар. науч.-практ. конф. / под общ. ред. О. Р. Шефер. — Челябинск : Край Ра, 2013. — С. 15–23.

5. *Юздова Л. П., Свиридова А. В., Лебедева Т. Н.* Применение технологий критического мышления в преподавании дисциплин лингвистического и литературоведческого циклов в вузе // Вестн. Юж.-Урал. гос. гуманитар.-пед. ун-та. — 2019. — № 5. — С. 231–244.