

Возможности игрового метода для тестирования знаний по предмету

Научный руководитель – Битюцкая Екатерина Владиславовна

Власенко Алина Павловна

Студент (специалист)

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Факультет психологии, Кафедра общей психологии, Москва, Россия

E-mail: alina_vlasenko11@mail.ru

Процедуры экзамена, тестирования или промежуточного опроса является стрессовой ситуацией для большинства студентов. Наиболее распространенной процедурой экзамена считается опрос по случайному распределению вопросов в билете.

Данный метод имеет как преимущества, в основном, в виде традиционности и отработанности процедуры, так и некоторые ограничения, в частности, невозможность охватить пройденную студентом программу и оценку выборочных знаний. Если студент подготовил всего несколько билетов, и ему достался на экзамене один из них, то он может получить отличную оценку, не смотря на слабые знания. Или наоборот, если студент вынужден отвечать по билету, который он не успел выучить, он получает низкую оценку, даже если это был единственный невыученный билет. Сам процесс тестирования знаний может занимать длительное время, поскольку преподавателю требуется уделить достаточно много внимания каждому студенту.

Данное исследование направлено на разработку игрового метода тестирования знаний студентов по предмету, что может облегчить процедуру оценивания знаний, а так же может использоваться для интерактивного обучения по учебному курсу в вузе.

В современной литературе, посвященной преподаванию дисциплин в вузе, содержатся идеи об использовании интерактивных методов [2]. Например, была разработана специальная модель, представляющая собой игровую карту с блоками вопросов по пройденным темам для проведения опроса методом той же рандомизации, которая используется для разделения тем курса при составлении билетов [3].

Наше решение связано с разработкой игры-ходилки «Ступеньки Знаний», которая содержит игровое поле с клетками. В процессе игры участники перемещают свои фишки по нему, определяя количество ходов с помощью кубика. Поле разделено на тематические блоки, а каждая клетка представляет собой номер вопроса, на который предстоит отвечать.

Примеры названий блоков и вопросов:

Блок «Психологические защиты». Вопросы – «Назовите разницу между совладанием и психологической защитой», «Опишите связь личности и копинг-стиля».

Блок «Индивидуальные ресурсы». Вопросы – «Виды внутренних ресурсов совладания», «Выбор копинг-стратегии в зависимости от ресурса».

Таким образом соблюдается принцип рандомизации, а процесс ответов учащихся по материалу переходит в интерактивную форму, что облегчает его и делает его более привлекательным для учащихся [2]. Мы можем говорить об увеличении коммуникации между преподавателем и студентами во время игры и ее положительных эффектах, поскольку процесс тестирования знаний у студентов будет состоять не в заслушивании ответов на конкретные вопросы, а в непосредственном ведении игры и в диалоге с каждым из студентов в процессе прохождения поля [1]. Игра в данном случае предстает как инструмент для оценки уровня обучающихся, при этом критерии оценивания каждый преподаватель может определять по своему усмотрению, так, как считает нужным [3].

Игра позволяет экономить время, поскольку проходить одно поле могут одновременно несколько человек. Это может способствовать коммуникации между студентами и преподавателем и совместному решению проблемных вопросов [1], а вероятность повторения одного и того же вопроса у разных студентов крайне низка. Мы предполагаем, что использование нашей модели не только позволит более объективно и эффективно оценивать знания студентов, но и уменьшит «экзаменационный» стресс.

Данная интерактивная игра может быть использована и для проведения семинаров и изменения самого процесса обучения путем добавления к традиционным методам интерактивного формата, требующего совместной деятельности в группе и коммуникации с преподавателем, что позволяет облегчить обучение для студентов, проверить их знания по материалу, улучшить навыки обсуждения вопросов во время игры, повысить их заинтересованность и мотивацию [1, 2].

Таким образом, представленная игра может стать полезным инструментом оценки знаний студентов и школьников. К возможностям игры относятся: экзаменационное и зачетное тестирование, семинарские занятия, улучшение коммуникации между преподавателем и студентами, снижение «экзаменационного» стресса.

Источники и литература

- 1) Базаров Т. Ю., Пронин Р. О., Турсунова Ю. Т. Курс «основы коммуникации на факультете Психологии филиала МГУ имени М. В. Ломоносова в Ташкенте: опыт разработки и проведения //-. Вестник Московского Университета. Серия 14. Психология. 2015. №1 С. 78-93.
- 2) Битюцкая Е. В. Развитие психологической культуры на практических занятиях по курсу «диагностика совладания с трудными жизненными ситуациями» //-. Вестник Московского Университета. Серия 14. Психология. 2015. №1 С.60-77.
- 3) Кавтарадзе Д. Н. Наука и искусство управления сложными системами //-. Государственное управление. Электронный вестник. Выпуск №43. 2014. С. 266_297-.