

Балыкина, Е.Н. Основные компоненты электронного тренажера «История средних веков. V–XV вв.» / Е.Н. Балыкина // Информационные технологии в общем среднем образовании [Электронный ресурс]: материалы Республ. науч.–практ. конф., Минск, 11-12 дек. 2008 г. — Электрон. дан. и прогр. (330 Мб).– Минск, 2009. НИО

ОСНОВНЫЕ КОМПОНЕНТЫ ЭЛЕКТРОННОГО ТРЕНАЖЕРА «ИСТОРИЯ СРЕДНИХ ВЕКОВ. V–XV ВВ.»

Е. Н. Балыкина

*Белорусский государственный университет,
Минск, Республика Беларусь; E-mail: Balykina@bsu.by*

В работе дается описание основных содержательных компонентов макетного образца электронного компонента УМК нового поколения по курсу «Всемирная история» – электронного тренажера «История средних веков. V–XV вв.» (6–7 классы).

Расширение объема содержания образования в условиях научно-технической революции начала XXI века, сопровождающееся информатизацией всех уровней образования и повышением доли междисциплинарных творческих аспектов подготовки обучающихся на всех образовательных этапах, резкое увеличение масштабов тестирования и применение электронных учебных изданий и ресурсов в образовании и разработка государственных образовательных стандартов порождают спектр проблем, условий и требований, нацеленных на модернизацию систем закрепления, контроля с образовательным потенциалом и оценки качества подготовки обучающихся, на повышение эффективности функционирования тренинговых и контрольно-оценочных систем в образовании.

Одна из задач программы «Комплексная информатизация системы образования Республики Беларусь на 2007-2010 годы» — разработка национальных электронных средств обучения (ЭСО) по учебным предметам. В основных положениях программы отмечено, что существует недостаток национальных ЭСО для большинства учебных предметов, разнородность и отсутствие интеграции имеющихся компьютерных обучающих программ, а также научно обоснованных подходов к их использованию.

В рамках отраслевой программы «Образование и здоровье» (III этап) на кафедре источниковедения исторического факультета Белорусского государственного университета разработаны состав, структура и основные содержательные компоненты макетного образца электронного компонента УМК нового поколения по курсу «Всемирная история» – электронного тренажера «История средних веков. V–XV вв.» (6–7 классы).

Содержание курса структурировано в соответствии с блочно-модульным подходом. Каждый раздел программы представляет собой относительно завершённый модуль учебной исторической информации. Алгоритм организации учебно-познавательной деятельности учащихся предполагает тренинговое закрепление материала посредством работы:

- с кроссвордами по терминологическому аппарату (при режиме оказания предметных подсказок трех уровней (по внешним признакам искомого

- объекта, по качественной характеристике, по отдельным буквам), с возможностью обращения к справочнику);
- с заданиями по хронологии на основе лент времени (при режиме оказания помощи и возможности перехода к следующему заданию только после достижения правильного ответа; с возможностью обращения к справочнику);
 - с заданиями по исторической картографии с использованием картосхем (при режиме оказания помощи и возможности перехода к следующему заданию только после достижения правильного ответа; с возможностью обращения к атласу);
 - с тест-мозаиками, предлагающими на основе собранного изображения выбор правильного варианта ответа (при коррекции неверного) и описание изученного объекта после верного решения;
 - с репетиционным тестированием со всем банком разноуровневых тестовых заданий (ТЗ) четырех форм (при режиме оказания подсказки после неверного ответа, возможности обращения к атласу, справочнику и хрестоматии и возможности пропуска ТЗ, перехода к следующему заданию при любом ответе, но в конце тестирования с обязательным повторным решением заданий с пропущенным и ошибочным ответом);
 - с тренинговым тестированием с ограниченным набором (минимальное дидактическое ядро) ТЗ с выбором одного верного ответа из предложенных (при режиме оказания корректирующего воздействия при ошибочном ответе и возможности перехода к следующему ТЗ только после достижения правильного ответа);
 - с игровыми заданиями «Собрать рисунок с условием»;
 - с вопросными задания (ВЗ) со свободно-конструируемым ответом (при режиме подачи авторского кадра после типовых ошибок, неточных и неполных ответов, кадра обратной связи после 2-х неопознанных ответов, возможности обращения к помощи, подсказке, атласу, справочнику и хрестоматии; возможности пропуска задания, перехода к следующему заданию при любом ответе, но в конце работы с ВЗ с обязательным повторным решением заданий с пропущенным и ошибочным ответом);
 - с заданиями на развитие критического мышления нацелена на формирование определенного стиля умственной деятельности обучающихся ;
 - с игровым высокомотивационным итоговым тестированием «Интеллектуальный миллионер» с иерархическими (минимальный базовый компонент, повышенный уровень сложности, сверх программы – 15 уровней от очень простого к очень сложному) ТЗ с выбором 1-го из 4-х (с тремя возможностями получения помощи) [2, с. 30; 3, с. 211; 6, с.57].

Кроссворды представлены в двух видах: классический (текстовый) кроссворд и кроссворд с вербальной поддержкой (с иллюстрациями). Игра организуется таким образом, что обучаемый в начале набирает темп, отвечает на все известные ему вопросы, а затем, предельно мобилизуя свои способности, получая помощь всех уровней (по внешним признакам искомого объекта, по внутренним - качественной характеристике, по отдельным буквам – угадывая

букву аналогично игре «Поле чудес») в поисках ответа на те вопросы, по которым допустил ошибки или на которые вообще не ответил, приходит к правильной мысли самостоятельно либо по наводящим признакам заданного объекта. Познавательная деятельность стимулируется также своим режимом тренинга, оценками ответов и учетом времени, затрачиваемым на работу, характером приза, выдаваемого за решение задачи-головоломки и др. Кроссворды как для отдельного урока на 8-12 слов, так и по теме или модулю на 20-45 слов [4, 159].

Работа с картами и лентой времени. Задания на основе “лент времени” и исторических карт представляют собой единый комплекс, и могут выполняться как по темам, модулям, так и всем массивом для повторения и закрепления всего материала курса.

Тестовые мозаики. Тестовая мозаика позволит лучше запомнить материал и соединяет в себе игровой компонент – «собрать мозаику» – разрезанный рисунок, а собрав, ответить на тестовое задание, опираясь на вербальную поддержку. Созданная на основе игровых технологий тестовая мозаика поможет в интерактивном режиме и занимательной форме проверить знания, полученные в процессе изучения материала, и уточнить некоторые вопросы.

Репетиционное тестирование. Пользователю в системе предъявляются тестовые задания четырех форм: задания, с выбором только одного или нескольких правильных вариантов из множества предложенных; задания открытой формы, предполагающие ввод с клавиатуры учащимися краткого формализованного ответа, даты, цифры, имени; задания на установление соответствия элементов двух множеств с возможным соотношением только одного элемента из одной колонки с одним элементом из другой колонки; задания на установление правильной последовательности исторических событий, явлений [1, с. 36].

Игровое задание «Собрать рисунок с условием». Для закрепления только вербального (иллюстративного) материала в электронном тренажере использована идея игры Puzzle. Закрепление материала представляет собой процесс сбора рисунка, использованного ранее в учебнике или на уроке. При этом все изображения содержат дидактический компонент в виде задания, решение которого может быть получено после составления рисунка [5, с. 72].

Вопросные задания со свободно-конструируемым ответом трех уровней трудности на продуктивном уровне по технологии полного усвоения знаний с многочисленными вспомогательными воздействиями позволят прочно закрепить материал [4, с. 162].

Задания на развитие критического мышления через чтение и письмо (аналитическая работа с текстом - метод insert, составление кластера (грозди), фишбон - рыбный скелет, составление синквейна).

Игра в тестовой форме с высокой мотивацией «Интеллектуальный миллионер» с иерархическими (15 уровней) тестовыми заданиями предназначена для итогового тестирования.

Формы предъявления информации в заданиях: невербальная, вербальная, аудио, видео, анимация.

Разработка и внедрение в учреждениях образования электронного тренажера позволяет надеется на качественное закрепление материала курса, т.к. созданное и апробированное ЭСО «Гісторыя Беларусі старажытных часоў» с аналогичным тренажером показало высокую эффективность [5, с. 74].

Литература

1. Балыкина, Е. Н. Обучающая компьютерная программа «Шедевры иконописи Беларуси XII – XVIII вв.» / Е. Н. Балыкина // Преподавание истории в школе. — 2000. — № 9. — С. 33—38.
2. Балыкина, Е. Н. Мультимедийный урок-игра: создание, возможности, применение / Е. Н. Балыкина, А. А. Кочеванова, Т. П. Шукан // Применение новых технологий в образовании: материалы XIV Междунар. конф., Троицк, 29–30 июня 2004 г. / Фонд новых технологий в образовании «Байтик»; редкол.: М.Ю. Алексеев [и др.].— Троицк, 2004. — С. 29—31.
3. Балыкина, Е. Н. Обучающе-тренинговый потенциал компьютерных заданий в тестовой форме: итоги педагогического эксперимента / Е. Н. Балыкина // Информационно-методическое обеспечение контролируемой самостоятельной работы студентов университета: материалы респ. науч.-метод. конф. / редкол.: Ю. Э. Краснов (отв. ред.) [и др.] / Изд-во БГУ. — Минск, 2007. — С. 209—213.
4. Балыкина, Е.Н. Компьютерное сопровождение школьного курса национальной истории (на примере истории Беларуси 1917-1993 гг.) / Е. Н. Балыкина, В. Н. Сидорцов // Круг идей: Развитие исторической информатики: науч. тр. Ассоциации «История и компьютер» / Моск. гос. общ-во архивов; под ред. Л.И. Бородкина. — М., 1995. — С. 157–166.
5. Балыкина, Е.Н. Первый государственный электронный учебник по истории Беларуси для средней школы: разработка и апробация / Е. Н. Балыкина [и др.] // Информационные технологии в образовании: сб. труд. уч.-ов XVI Междунар. конф.-выставки, Москва, 6—10 ноября 2006 г. / «БИТ про», редкол.: Б.Г. Киселев [и др.]. — М., 2006. — Ч. 3. — С. 71—74.
6. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования: учеб. пособие / Е.С. Полат [и др.]; под ред. Е.С. Полат. — М., 2005. — 272 с.