

## АВТОМАТИЗАЦИЯ КОНТРОЛЯ ВЫПОЛНЕНИЯ ЛАБОРАТОРНОГО ПРАКТИКУМА

Студент гр.113021 Будько А.С.

Ст. преп. Рогальский Е.С.

Белорусский национальный технический университет

Традиционно, говоря об автоматизации контроля знаний, как правило говорят о качестве тестирования, о видах предлагаемых тестов, о приемах генерации, методах тестирования, достоверности оценивания, воспроизводимости тестов и т.д. Реже можно услышать о системах тестирования (Крaб-2, Модула и т.д), времени тестирования (реальном масштабе времени), о создании условий, необходимых для тестирования, сертификации тестов, фоновом тестировании, статистической обработке результатов тестирования. Однако никто, или очень редко слышны голоса о психологической компоненте тестирования, о комфорте прохождения процедуры тестирования. Можно ли создать такую процедуру контроля знаний, которая будет интересна и увлекательна для тестируемых? Обратим внимание на компьютерные игры. Там за преодоление различных заданий начисляются очки или дополнительные жизни, то есть играющий показывает конкретный результат и занимает соответствующее место в рейтинге. Таким образом, по сути дела, производится проверка конкретных знаний и уровня подготовки в данном направлении.

Возникает мысль, а что если от неприятной стрессовой процедуры тестирования, перейти к процедуре игровой, где заданиями являются учебные вопросы? Есть и другие соображения по организации контроля знаний в игровой форме. Имеет смысл, наряду с задачами контроля знаний, параллельно решать задачу обучения студента, направляя его в случае неправильного ответа к информационному блоку (например по гиперссылке). Изменение ответа, после ознакомления с подсказкой, так же оценивается, но более низкими баллами. Заметим, что от такого тестирования, кроме отсутствия стресса, студент ещё приобретает знания, которых ему ранее не хватало. Очевидно, что разработка автоматизации контроля знаний в такой форме имеет большую перспективу. Для этого необходимо разработать алгоритм контроля (программный движок) – один для всех лабораторных работ, и сценарии игр для каждой лабораторной работы. Такие разработки могут существенно повысить мотивацию студентов при выполнении комплекса лабораторных работ, при оснащении этого комплекса игровым блоком контроля знаний.