

УДК 004.588

## ANDROID ПРИЛОЖЕНИЕ «УГАДАЙ ПОСЛОВИЦУ» – ИНТЕРАКТИВНЫЙ ИНСТРУМЕНТ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ИГРЫ ПО РАЗВИТИЮ У ДЕТЕЙ ОБЩЕКУЛЬТУРНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ И ГИБКИХ НАВЫКОВ SOFT SKILLS

### **Скитихин Георгий Александрович**

Костромская область, г. Кострома, структурное подразделение Детский технопарк «Кванториум» государственного бюджетного учреждения дополнительного образования Костромской области «Центр технического творчества», IT-квантум, 2 курс

*Научный руководитель: Шестаков Александр Александрович, структурное подразделение Детский технопарк «Кванториум» государственного бюджетного учреждения дополнительного образования Костромской области «Центр технического творчества», педагог дополнительного образования высшей категории, Заслуженный рационализатор Костромской области*

Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересными и увлекательными не только работу детей на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги в обучении и развитии. Положительной стороной игры является то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации, усваиваемый детьми материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в обучающий, развивающий процесс, который стоит в основе воспитания из школьников молодых исследователей, которые впоследствии смогут преобразовать общество [1].

Игра – это естественная для ребенка и гуманная форма обучения. Обучая посредством игры, мы учим детей не так, как взрослым, удобно дать учебный материал, а как детям удобно и естественно его взять [2].

Цель работы: повышение эффективности развития общекультурных компетенций и гибких навыков в условиях организованных детских объединений путем разработки и внедрения в образовательную среду интерактивного инструмента – android приложения «Угадай пословицу».

Актуальность проекта заключается в его направленности на информатизацию образовательного процесса, а так же внедрение здоровьесберегающих технологий, что отвечает задачам Государственной программы РФ «Развитие образования» на 2018-2025 годы (утверждена постановлением Правительства РФ № 1642 от 26.12.2017) [3].

Работа по разработке интерактивного инструмента – android приложения «Угадай пословицу» имеет социальную направленность, но в то же время представляет собой инженерно-практическую задачу, где в ходе эксплуатации полученного информационного продукта решается задача по овладению учащимися общекультурными компетенциями и гибкими навыками soft skills [4, 5].

При разработке интерактивного инструмента для проведения интеллектуальной игры было решено совместить в нем несколько составляющих:

- получение полезной информации;
- развитие 4К компетенций (критическое мышление, креативность, коммуникация, координация);
- проведение оздоровительных (спортивных) активностей.

Разработанное android приложение «Угадай пословицу» рассчитано на детей от 10 лет. Приложение помогает развивать скорость мышления, эрудированность, а также воспитывает нравственность ребенка и позволяет познакомить детей с традициями их народа. Играть можно как компанией, так и одному. Предполагается играть за столом или рассевшись по кругу. В приложении случайным образом выбирается известная пословица из ранее в него занесенных 5 штук в бесплатной версии и 100 штук в платной версии с возможностью расширения.

Перед началом игры участники пишут в приложении виды спортивных упражнений (впоследствии они будут использоваться в качестве «штрафа» для тех, кто хуже остальных справится с поставленной задачей). Игра начинается. На экран по очереди выводится каждое слово из пословицы. В слове, выводящемся на экран, убраны от двух до пяти букв (в зависимости от длины слова). Убранные буквы в случайном порядке находятся внизу экрана. Задача игрока – вставить все недостающие буквы каждого слова на свои места за минимальное количество времени. Когда отдельные слова пословицы составлены полностью, то слова выводятся на экран в случайном порядке и игроку нужно расставить их по порядку, чтобы выстроилась загаданная пословица. После этого игрок может посмотреть подробную расшифровку её смысла и примеры применения пословицы в речи.

Если игрок затрудняется, он может использовать подсказки, при использовании которых приложение само выполнит одну из задач игры. На первом этапе – это вставленная в слово буква в самом начале, на втором – постановка уже собранного слова на его место в пословице. Применение той или иной подсказки сопровождается уменьшением общего счета игрока.

В зависимости от времени отгадывания пословиц и от количества использованных подсказок приложением составляется общий рейтинг всех игроков – итоговый счет. Чем меньше игрок потратит времени на разгадывание пословицы и чем меньше он израсходует подсказок, тем выше будет его место в общем рейтинге. Игроки, не находящиеся на первом месте рейтинга, отрабатывают «штраф» – выполняют спортивные упражнения в зависимости от места в рейтинге занимаемого ими. Чем ниже место в рейтинге, тем больше повторений случайно выбранного упражнения из придуманных участниками в начале игры. Игра продолжится до того момента, пока каждый из игроков не отгадает заранее выбранное количество пословиц.

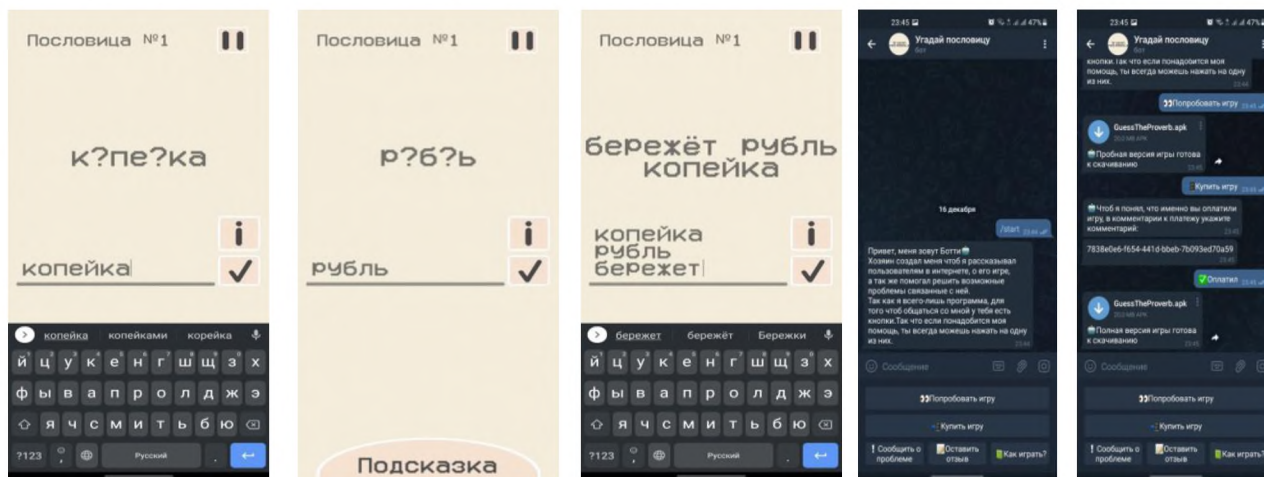


Рис. 1. Игровой интерфейс и Telegram бот для продвижения созданного приложения

Заключение. Разработан и внедрен в образовательную среду новый интерактивный инструмент, который в первую очередь направлен на развитие у детей общекультурных компетенций через знакомство с пословицами – отражением опыта, мудрости и культуры народа, но в то же время поможет развить скорость мышления, эрудированность и поддержать общее физическое развитие.

#### Список литературы:

1. Карпов А.О. Теоретические основы исследовательского обучения в обществе знаний // Педагогика. 2018. № 5. С. 52-61.
2. Емельянова Т.В., Медяник Г.А. Игровые технологии в образовании, Тольятти: Тольяттинский государственный университет, 2015. 87 с.
3. Государственная программа Российской Федерации «Развитие образования» [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://docs.edu.gov.ru/document/download/1337/>
4. Что такое soft skills и как их развивать. Полный гид. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://trends.rbc.ru/trends/education/5e90743f9a7947ca3bbb6523>.
5. Пинская М.А., Михайлова А.М. Компетенции «4К»: формирование и оценка на уроке: Практические рекомендации. М.: Российский учебник, 2019. 76 с.