

ПРОГРАММНОЕ СРЕДСТВО ДЛЯ ПРОВЕРКИ ЗНАНИЙ В СФЕРЕ АНТИКОРРУПЦИОННОЙ ГРАМОТНОСТИ

Пашковский Н.О.

*Институт информационных технологий БГУИР,
г. Минск, Республика Беларусь*

Образцова О.Н. – и.о. зав. кафедрой ИСиТ, к.т.н., доцент

В работе рассматривается программа, разработанная с целью воспитания антикоррупционной грамотности и предупреждения коррупционного поведения. Данная программа может подойти для внедрения в учебный процесс ВУЗов, как имеющих юридический уклон, так и остальных. Рассматривается алгоритм подсчёта результатов, организация БД для хранения результатов и дизайн. Задачи для теста взяты из интернета и актуализированы под уголовный кодекс Республики Беларусь [2].

Компьютерное тестирование имеет ряд преимуществ перед традиционными формами и методами контроля: позволяет более рационально использовать время, охватить больший объем содержания, быстро установить обратную связь с учащимися и определить результаты усвоения материала [1].

Программа разрабатывалась с целью внедрения в учебный процесс ВУЗов, для повышения уровня правовой грамотности среди студентов.

При создании программы было решено создать макет, используя платформу разработки интернет-приложений ASP.NET, ввиду её доступности через среду разработки Visual Studio 2017 и, соответственно, отличную сопоставимость с СУБД MySQL Server. Функционал программы написан на языке C# ввиду отличной совместимости с другими компонентами.

Структура программы предоставлена на рисунке 1.

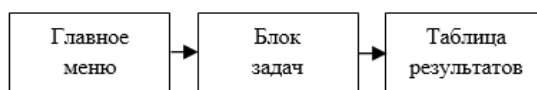


Рисунок 1 – Структура программы

Программа организована в виде теста с несколькими вариантами ответа, по результатам которого игрок сможет как проверить и закрепить свои знания, так и узнать что-то новое, во время работы над ошибками.

В главном меню игрок может изучить сведения о программе и начать новую игру (Рис. 2).

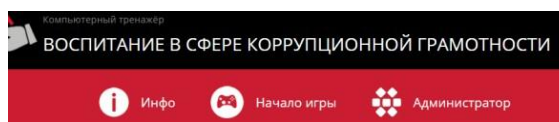


Рисунок 2 – Главное меню

Блок задач – это страница, на которой расположена сама задача, вопрос к задаче и предоставлены три варианта ответа, среди которых один верный. При ответе на предложенный вопрос, игрок сразу же перейдёт к следующему, пока не будут даны ответы на все задачи (Рис. 3).

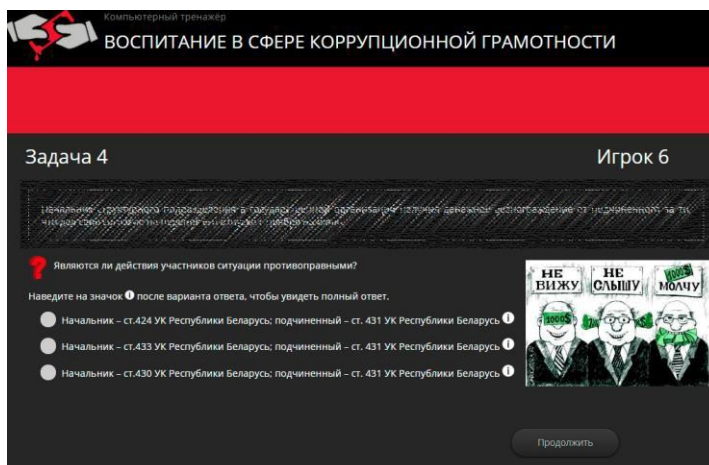


Рисунок 3 – Блок задач

В блоке «Таблица результатов» выводится результат теста в баллах и в процентах. Тест считается пройденным при успешном ответе игрока на, по крайней мере, на 80% вопросов. Для максимально честного подсчёта результатов, каждая задача имеет свой уровень сложности и, при правильном ответе, игрок получает некоторое количество баллов. Перед выводом таблицы результатов, отвеченные вопросы переводятся в проценты, для упрощения оценки прохождения. Если в таблице результатов кликнуть на интересующий вопрос, то будут выведены: задача, вопрос, ответ игрока и верный ответ. Ответы игроков хранятся в базе данных или удаляются, по желанию игрока (Рис. 4).

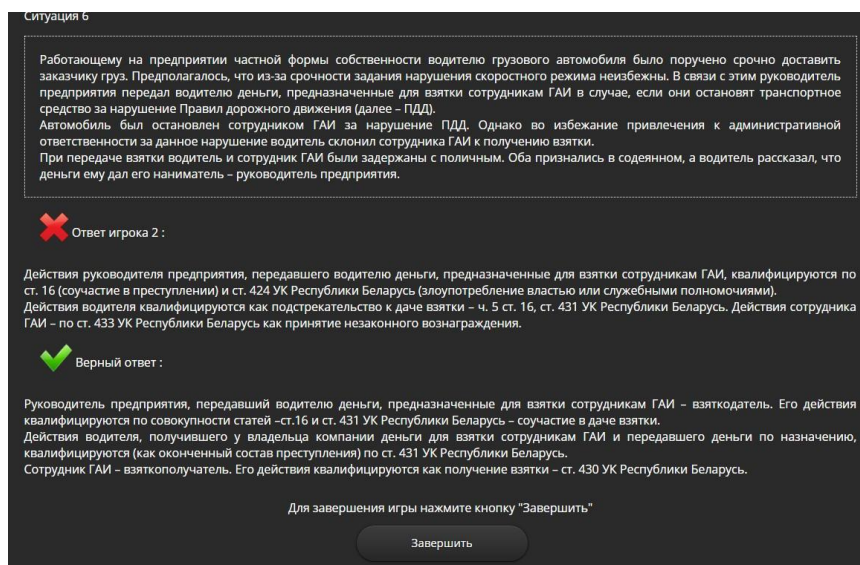


Рисунок 4 – Работа над ошибками

На данный момент в тесте доступно 20 задач, актуальных на момент конца 2018 года.

Для интерфейса программы было решено выбрать агрессивное сочетание красного и чёрного, поскольку такое сочетание должно привлекать внимание игрока и ненавязчиво заявлять о том, что коррупция – это достаточно серьёзная сфера. Также тест сопровождается картинками, связанными с коррупцией и наказанием коррупционного поведения, поскольку они не только делают тест интереснее, но и способствуют негативному отношению к проявлениям коррупционного поведения.

Таким образом в работе рассмотрена программа, цель которой заключается в воспитании правильного восприятия явления коррупции игроками и оценке знаний в данной сфере. Программа направлена на развитие учащихся, поэтому после прохождения теста игрок сможет узнать верные ответы на вопросы, в которых он ошибся.

Список использованных источников:

1. <https://videouroki.net/razrabotki/elektronnoe-testirovanie.html> - Электронное тестирование;
2. <http://www.pravo.by/document/?guid=3871&p0=Hk9900275> – Уголовный кодекс Республики Беларусь