

## **Разработка геймифицированной компьютерной методики диагностики универсальных учебных действий (проект 'PL-modified')**

Проект предлагает операционализацию комплексного представления о структуре умственных действий учащихся, определяющих эффективность их учебной деятельности, путем разработки нового диагностического инструмента в форме игровой компьютерной системы 'PL-modified' с конкретно заданными параметрами фиксации данных учебных действий. Представленная система представляет собой компьютерную игру, в которой на клетчатом поле неслучайным образом появляются цветные шарики. Задача игрока состоит в том, чтобы своими ходами выстраивать линии шариков одного цвета, набирая, таким образом, очки. Предполагается, что способность игрока распознать принципы закономерного выстраивания стимульного материала (шариков) позволит ему эффективнее работать в игровой системе в дальнейшем, набирая большее количество очков.

Кроме того, предлагаемая компьютерная система 'PL-modified' включает конкретные способы измерения умственных действий учащихся. В рамках проекта высказывается предположение, что способность выявить закономерность появления шариков (анализ), далее учитывать ее принципы в своих игровых действиях (планирование) и заметить снижение своей игровой продуктивности при смене одной закономерности на другую (рефлексия) могут быть операционализированы на основе фиксируемых параметров игровой деятельности. Исследовательские вопросы проекта заключаются в том, чтобы оценить правомерность соотнесения операционализации УУД по игровому поведению с их традиционными психолого-педагогическими измерениями.

**Ожидаемые результаты** предполагают аналитическое заключение о возможностях использования компьютерной системы 'PL-modified' с различными принципами закономерного предъявления стимульного материала как инструмента диагностики универсальных учебных действий анализа, планирования и рефлексии учащихся.