

Учет индивидуальных образовательных потребностей посредством авторских мультимедийных игр

Михайлова Александра Игоревна

Студент (магистр)

Шадринский государственный педагогический институт, Курганская область, Россия

E-mail: alexsandra9898@bk.ru

Личность ребенка уникальна, и система образования должна способствовать развитию этой уникальности, неповторимости, индивидуальности. В современном образовании появилось уникальное средство, позволяющее учитывать индивидуальные культурные и образовательные потребности детей - цифровые технологии, которые выступают одним из способов учета индивидуальных образовательных потребностей, предоставления права ребенку выбора индивидуальной траектории своего развития.

И.В.Бугримов, С.Л. Новоселова, Т.П. Гордиенко и др. считают, что цифровые технологии предоставляют возможности для последовательного, индивидуального обучения каждого дошкольника[1,2]. Э.В. Усеинова указывает, что посредством ИКТ дети реализуют свои цели, потребности, интересы, пробуют свои силы в разных отраслях. Электронные средства обучения способны подстраиваться под индивидуальные культурные и образовательные потребности детей [5].

О.И. Кукушкина утверждает, что интерактивные цифровые технологии способны учитывать возрастные особенности воспитанников, уровень их знаний, построить индивидуальный маршрут обучения самостоятельно[4].

С.Tomte, E.Hovdhaugen, N.H.Solum сообщают, что информационно-коммуникационные технологии способствуют развитию творческого потенциала у воспитанников[6].

И.Г.Захарова выявила, что мультимедийные игры содействуют интенсивной работе мыслительных операций. В процессе групповой работы, дошкольники обдумывают вариант ответа стремительнее и тщательнее для того, чтобы удалось выйти к интерактивной доске [3].

Интерактивные игры - это электронный способ обучения и воспитания, который воссоздает имитационную модель изучаемых явлений, процессов, систем. Интерактивные игры предоставляют самостоятельность дошкольникам, позволяют реализовать свои творческие задатки [3].

На основе изученной литературы, исследований, данных врачей и гигиенистов, отечественных и зарубежных ученых, нормативно-правовых документов, нами были разработаны авторские мультимедийные игры с учетом индивидуальных образовательных потребностей, на основе дидактического пособия «Палочки Кюизенера». Авторский электронный ресурс «Палочки Кюизенера» разработана в MicrosoftPowerPoin2016. В каждом предложенном задании имеется уровни сложности. Это позволяет подстраиваться под индивидуальные особенности и разный уровень развития дошкольников. Данный ресурс помогает играть детям в равных условиях, исключая любой способ доминирования одного участника учебно-воспитательного процесса, над другим, одной мысли над другой (рис.1)

Интерактивная игра разработана с учетом ограниченных возможностей здоровья детей. Для детей с РАС все объекты на слайде имеют озвучку и способны осуществлять многократное повторение. При выполнении каждого задания ребенок автоматически его слышит, но при необходимости игрок может включать и выключать повторение инструкции (рис.2).

Для детей с ТНР предложено два варианта подачи инструкции. В звуковом сопровождении, с неоднократным повторением, для полного понимания задания, также предусмотрен текстовый формат для читающих детей. При затруднениях выполнения задания, дошкольник может воспользоваться подсказкой (рис.3), которая изложит инструкцию подробнее, подбодрит игрока и даст необходимый совет по выполнению игровых действий. Таким образом, у детей не потеряется интерес к игре в результате закрепляющейся мотивации к выполнению заданий и получению новых знаний.

Игровой ресурс учитывает темперамент дошкольников. Ресурс «подстраивается» под каждого воспитанника, при необходимости, ребенок-холерик может снова прослушать инструкцию, ребенок-сангвиник, легко перейти в другое задание, если потерял интерес к этой игре. А также в любой момент вернуться и опробовать свои силы заново. Каждый ребенок может выполнять задание в своем темпе, в игре исключены всякие ограничения во времени. Играя, дети могут обдумывать любое количество времени свое решение, после сделать выбор. В случае неудачи, компьютер даст возможность еще раз подумать над этой ситуацией, используя подсказку.

У каждого ребенка свои творческие задатки, которые развиваются в разной степени. Обратив на это внимание, мы приняли решение разработать игру, с учетом уровня развития творческих способностей. Облегченный вариант игры «Красочный городок» (рис.4), «Супер мирок» (рис.5) представляет собой задания на выкладывание изображения по образцу или раскрашивание изображения палочками по собственному замыслу.

А вот усложненный вариант творческих игр направлен на педагогическую поддержку детской художественной одаренности. В игре предложены творческие задания, которые предполагают работу воображения, создание своего узора из палочек Кюизенера. Но одновременно с художественным творчеством идет развитие психических функций и самостоятельности, дошкольники закрепляют знания в математической области (рис.6)

Также мультимедийная игра направлена на выбор образовательной деятельности. Дети могут выбрать любую улицу, микрорайон, проспект и т.д., каждая из них направлена на отдельный образовательный аспект: математическое развитие (рис.7), развитие речи (рис.8), творческое развитие (рис.9). Игрок выбирает игру по интересам, тем самым получая новые знания в выбранной области.

Проблема цифровизации дошкольного образования продолжает оставаться дискуссионной. Однако ясно, что современный дошкольник, являясь «цифровым аборигеном», лучше усваивает информацию при наличии одновременно звука, анимации и цвета. Целью цифровых образовательных инноваций является не замена традиционных дидактических средств, но обогащение педагогического процесса, его ориентация на особенности восприятия, мышления и воображения современного ребенка. Интерактивные ресурсы способны подстраиваться под индивидуальные образовательные и культурные потребности детей, создать условия для инклюзивного индивидуально-ориентированного образования. Мультимедийные игры основаны на эффекте присутствия (речь, анимация), обратной связи (реакции на выполнение задания), игровой мотивации (знакомый мультипликационный герой просит, предупреждает, напоминает, поясняет).

Источники и литература

- 1) Бугримов, И.В. Использование интерактивных технологий на занятиях// Дошкольное воспитание/ И.В.Бугримов. – 2015. – № 4. – С.14-18
- 2) Гордиенко, Т.П. Классификация информационно-коммуникационных технологий в образовании/ О.Ю. Смирнова, Т.П. Гордиенко - 2017 - с. 134- 140
- 3) Захарова И.Г. Информационные технологии в образовании/И.Г. Захарова. – 6-е изд., стер. – М.: Издательский центр «Академия», 2010. – с. 192.

- 4) Кукушкина, О.И. Применение информационных технологий в специальном образовании в России / О.И. Кукушкина.- М.: Полиграф-сервис. – 2003. – С. 270-282.
- 5) Усеинова, Э. В. Использование современных информационно-коммуникационных технологий в педагогическом процессе ДОУ в условиях реализации ФГОС ДО / Э. В. Усеинова – 2018. - № 2 (188). - С. 156-158.
- 6) Tomte S., Hovdhaugen E., Solum N. H. ICT in initial teacher training. Country report, Norway. Oslo: OECD, 2009.

Иллюстрации



Рис. 1. Рисунок 1. «Учет уровня развития дошкольников в авторской мультимедийной игре»

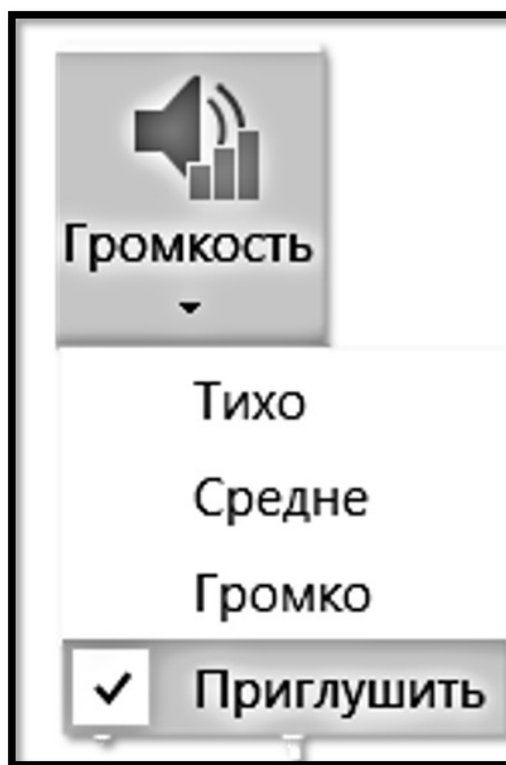


Рис. 2. Рисунок 2. «Регулятор уровня громкости»

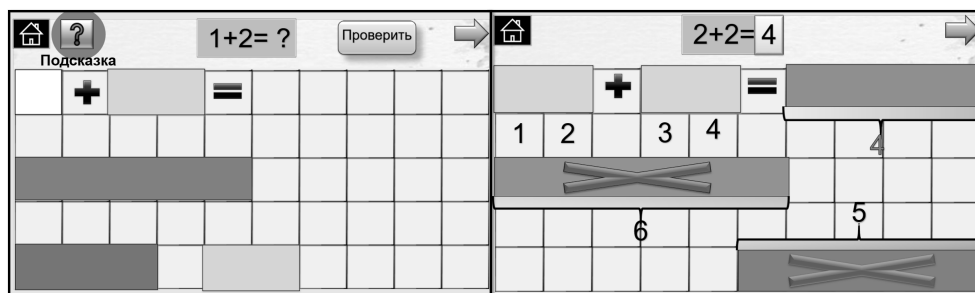


Рис. 3. Рисунок 3. «Дополнительное средство обучения воспитанников»

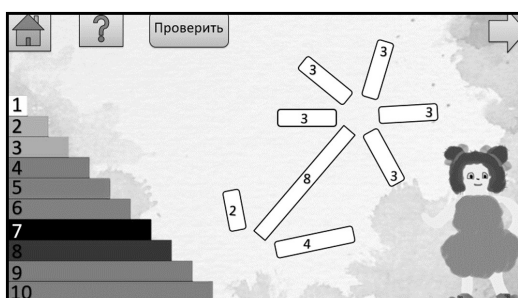


Рис. 4. Рисунок 4. «Красочный городок».

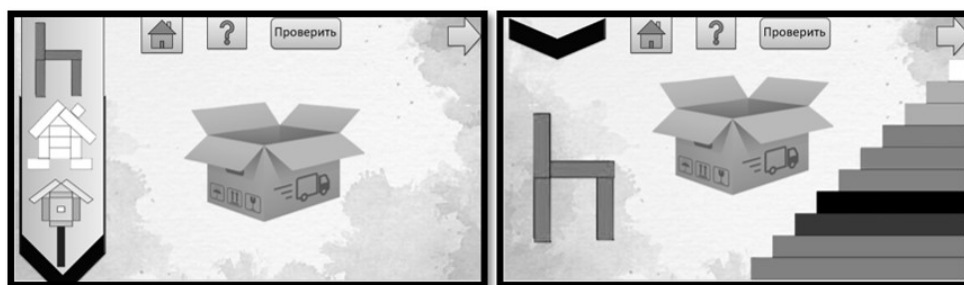


Рис. 5. Рисунок 5. «Супер мирок»

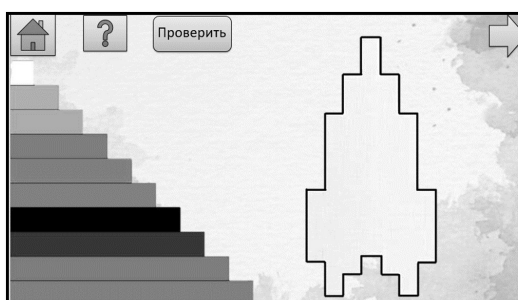


Рис. 6. Рисунок 6. «Усложненный уровень «Красочный городок»

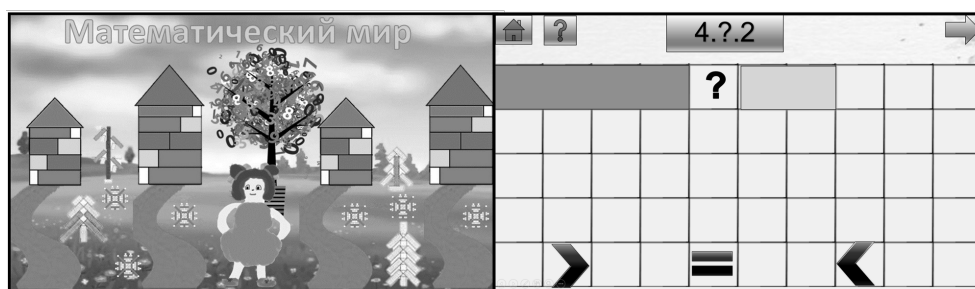


Рис. 7. Рисунок 7. «Математическое развитие»



Рис. 8. Рисунок 8. «Развитие речи»

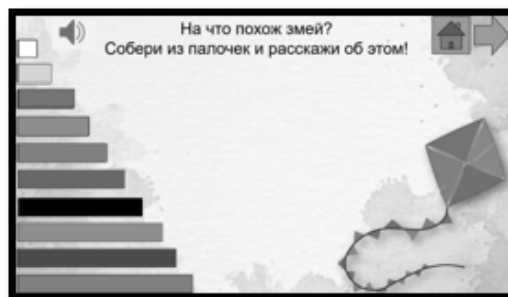


Рис. 9. Рисунок 9. «Творческое развитие»