

ЕЛЕКТРОННІ ОСВІТНІ ІГРОВІ РЕСУРСИ ЯК ІНТЕРАКТИВНІ ЗАСОБИ НАВЧАННЯ НОВОЇ УКРАЇНСЬКОЇ ШКОЛИ

Таблер Тетяна Іванівна

аспірантка кафедри педагогіки та педагогічної майстерності

*Україна, м. Мелітополь, Мелітопольський державний педагогічний
університет імені Богдана Хмельницького*

Анотація. Дидактичні (навчальні) ігри – один із видів електронних освітніх ігрових ресурсів. Досвід використання яких вказує на доцільність впровадження їх в освітній процес. Апробовано на практиці дидактичні ігри з математики, в основі яких лежить ігрова інтерактивна форма подачі матеріалу, що повністю відповідає принципам Нової української школи.

Ключові слова. Нова українська школа, електронні освітні ресурси, електронні освітні ігрові ресурси, дидактичні ігри, рівні інтерактивності, урок математики.

В державі реалізується концепція Нової української школи, відповідно до неї кожна початкова школа має сформувати сучасне освітнє середовище, яке забезпечить необхідні умови, засоби і технології для навчання учнів, освітян, батьків не лише в приміщенні навчального закладу. Актуальності набуває використання в навчальному процесі сучасних інтерактивних технічних засобів навчання, таких як інтерактивні дошки, дисплеї, сенсорні екрани, планшети тощо. Їхнє впровадження зумовило появі й використанню електронних освітніх ресурсів (далі – ЕОР), які належать до інтерактивних засобів навчання.

Укладачі чинного Положення про електронні освітні ресурси тлумачать ЕОР як «навчальні, наукові, інформаційні, довідкові матеріали та засоби, розроблені в електронній формі та представлені на носіях будь-якого типу, або розміщені у комп'ютерних мережах, які відтворюються за допомогою електронних цифрових технічних засобів і необхідні для ефективно організації освітнього процесу, в частині, що стосується його наповнення якісними навчально-методичними матеріалами». Одним із різновидів ЕОР навчального

призначення є електронний освітній ігровий ресурс (далі – EOIP), що поєднує пізнавальну та розвивальну функції, містить цілісний теоретичний матеріал та компетентнісні завдання з навчального предмета, подані в ігровій формі [2].

До одних із видів EOIP належать дидактичні (навчальні) ігри, що розроблені мультимедійним видавництвом «Розумники». Ігри мають гриф Міністерства освіти і науки України та рекомендовані до використання у закладах освіти. Завдяки систематизованому викладу навчального матеріалу, забезпечується інтерактивна взаємодія вчителя та учнів. В рамках всеукраїнського педагогічного експерименту «Розумники» (Smart Kids), який проводився протягом 2014-2017 рр., були апробовані EOIP (Наказ МОН України №564 від 08.05.2014 р.). Наукові дослідження виявили наступні переваги використання дидактичних ігор: підвищується рівень успішності учнів та середній бал з математики та української мови; зростає швидкість проходження та засвоєння нового матеріалу; у дітей збільшується інтерес до вивчення базових предметів; формуються предметні та ІК-компетентності; розвивається логіка, пам'ять, стійкість та точність уваги, уява та креативне мислення [1].

Розглянемо структуру та зміст навчальних ігор з математики, що пропонують методисти мультимедійного видавництва «Розумники». Учні навчаються за різними підручниками – і тому, структура ігор побудована таким чином, щоб їх можна було використовувати в поєднанні з будь-яким підручником. Навчальний матеріал у грі розділено на частини, які логічно завершені, об'єднані спільною тематикою, складаються з певної кількості тем (6 - 10). В темі може бути 10 - 20 завдань. Тема розрахована на 2-3 уроки. Зміст завдань у грі відображає сучасне життя. У послідовності завдань розробники дотримувались такої логіки: актуалізація опорних знань – пояснення нового матеріалу – завдання на закріплення «від простого до складного». Сюжети завдань підібрані відповідно до пів року, розрахований приблизний час, у який вивчається певна тема. Теми з математики містять: арифметичний, геометричний матеріал, задачі, завдання на логіку, рубрику «це цікаво». Розглянемо приклад гри з математики (Рис.1.). Математика, 3 кл. Частина 2. Тема 8. Міри довжини.

Кілометр. Співвідношення між одиницями мір довжини. Потрібно перевести 800 см в метри, необхідно правильну відповідь перемістити в помаранчевий прямокутник. Якщо учневі складно виконати завдання, він може натиснути на сову, що знаходиться праворуч, вона підкаже правильну відповідь, але в загальному рейтингу виконання завдань використання підказок вважається помилкою, в особистому «електронному журналі» вчитель легко відслідкує, чи брав учень підказку. Нагадати теорію або завдання може розумниця, що знаходиться знизу ліворуч, після обраної відповіді вона радіє, якщо відповідь правильна, якщо ви допустили помилку, вона також повідомляє про це. Знизу ряд совенят вказує на правильність виконання завдань з даної теми. Совенята також вказують на, що ця тема налічує шістнадцять завдань.

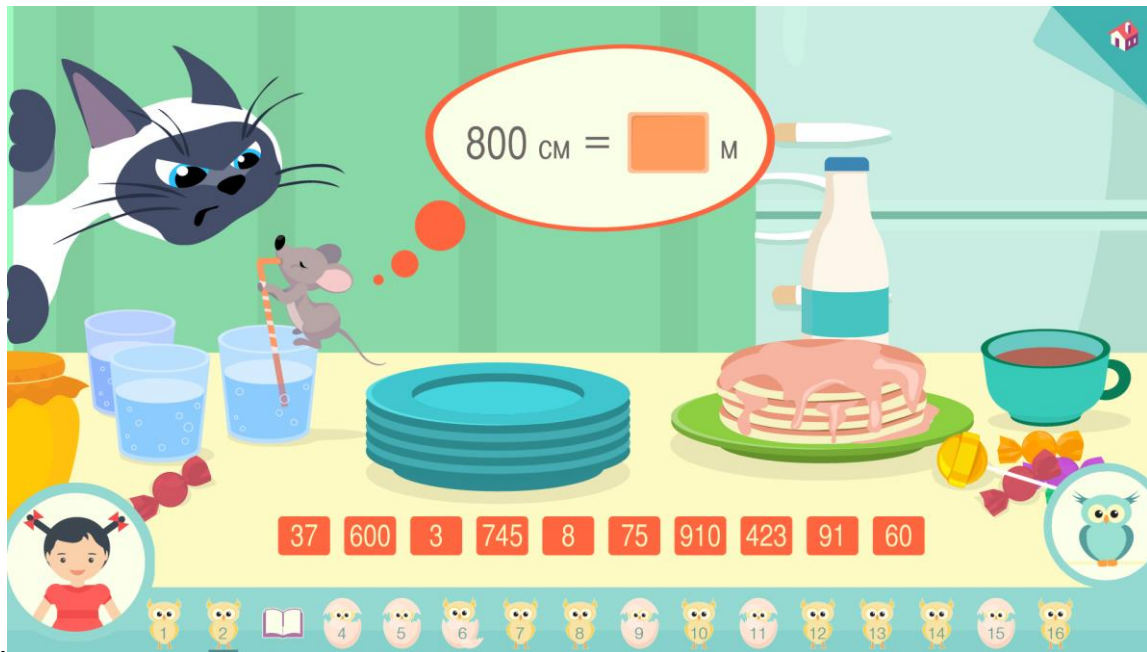


Рис.1. «Розумники» – дидактична гра з математики

Кожне завдання – це маленька сюжетна гра, яка закінчується анімацією, що робить навчання цікавим. Так і в нашому випадку, (Рис.1) в цьому завданні ми бачимо котика, який спостерігає, як мишка п’є, а при успішному виконанні наступних завдань, ми будемо спостерігати як котик буде наздоганяти мишеня.

Електронні ресурси можна використовувати вчителю як фронтально – на інтерактивній дошці, так і індивідуально, коли учні працюють за власними комп’ютерами, що об’єднані у локальну мережу. Вчитель переглядає відповіді в

«Електронному журналі».

Оскільки дидактичні ігри належать до ЕОІР та містять у собі аудіовізуальну інформацію та інтерактивні завдання, їх можна віднести до інтерактивних засобів навчання. В попередніх працях [3, с. 244] нами було узагальнено наведено класифікацію засобів навчання за ознакою інтерактивності, яка поділяє сучасні дидактичні засоби навчання за трьома рівнями інтерактивності. Послуговуючись наведеною нами класифікацією засобів навчання за ознакою інтерактивності, дидактичні ігри відносяться до другого рівня інтерактивності. Оскільки під час роботи відбувається «активна взаємодія», характеризується здійсненням контролю над електронним освітнім ресурсом, вибір темпу, об'єму, траєкторії навчального завдання.

Візуалізація, анімація, звуковий супровід, інтерактивні завдання навчальних ігор допомагають учителю краще пояснити та розкрити сутність теоретичного матеріалу, а цікаві ігрові сюжети кожного завдання мотивують та стимулюють учнів до навчання, активізують їхню пізнавальну діяльність.

Апробація дидактичних ігор підтвердила результати, які були отримані в рамках всеукраїнського педагогічного експерименту «Розумники» (Smart Kids) та вказують на доцільність використання їх в освітньому процесі. Впровадження ЕОР у навчально-виховний процес надає вчителю більше можливостей для урізноманітнення та підвищення зацікавленості учнів. Електронні освітні ігрові ресурси, а саме дидактичні ігри мультимедійного видавництва «Розумники» належать до другого рівня інтерактивності, їхня ігрова інтерактивна форма подачі матеріалу повністю відповідає принципам Нової української школи.

Список використаних джерел

1. Мультимедійне видавництво «Розумники». URL: <http://edugames.rozumniki.ua/> (дата звернення: 10.05.2019).
2. Положення про електронні освітні ресурси. № 1060. 2012. URL: <http://zakon2.rada.gov.ua/laws/show/z1695-12>. (дата звернення: 2.05.2019).
3. Таблер Т.І. Сучасні дидактичні засоби навчання математики. Науковий вісник Льотної академії. Серія: Педагогічні науки Випуск 5, 2019 р. С.240-247