

РАЗРАБОТКА ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ТРЕНАЖЁРА ПО МАТЕМАТИКЕ ДЛЯ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Фролова В.В., студент

Горбунова Е.А., ст. преподаватель

Дмитровградский инженерно-технологический институт – филиал НИЯУ «МИФИ», г. Дмитровград, Россия

Аннотация. В данной статье рассматривается создание программы в формате математического тренажёра, предназначенного для детей дошкольного возраста (6-7 лет). Представлены функции приложения и подробно описаны предлагаемые математические задания. Также выделены компетенции, которые ребёнок приобретает в процессе работы с данной программой. В заключение обсуждаются перспективы дальнейшего развития тренажёра.

Ключевые слова: тренажёр, программа, компетенции, разработка, память, счёт, обучение, геймификация.

Цифровые технологии быстро меняются в веке it–технологий-. Образовательная область подвергается постоянному изменению на цифровом рынке. Для упрощения образовательного процесса используются различные разработанные методики подачи учебного материала [2]. Использование такой механики, как «Геймификация», представляющая собой применение игровых элементов в различных областях, является примером разработки учебной программы [3].

Обучение детей с использованием игровой деятельности отлично подходит для дошкольников, которые только начали адаптироваться к новой ступени своей жизни. Детям тяжело воспринимать информацию только на слух и видеть бесконечные цифры и текст перед глазами. Подача процесса с помощью игрового формата помогает лучше фокусироваться на поставленных задачах и быть вовлеченными в процесс обучения. Достаточно сложной наукой становится «математика», поэтому разработка тренажёра, который тренирует компетенции, как: логика, счёт и память, способна принести пользу в образовательный процесс.

Разработка математического тренажёра для дошкольников, представляет собой программу, при открытии которой появляется поле авторизации (знакомство в виде ввода имени с клавиатуры), а после открытие игрового поля в виде ледяной поляны с рыбками (уровнями в игре) и кнопкой вызова помощи по программе (справка).

...

полный текст во вложении