Анализ результатов эксперимента.

Для обобщения результатов эксперимента, нами были разработаны следующие критерии:

1.Критерий времени выполнения игровых заданий (среднее время выполнения равно количеству баллов)

2.Критерий степени самостоятельности выполнения игровых заданий (выполнил самостоятельно -2 балла, выполнил с помощью педагога -1 балл, не выполнил – 0 баллов)

3.Критерий степени качества выполнения игровых заданий (выполнил без ошибок -2 балла, допустил 1-2 ошибки -1 балл, 3 и более ошибок – 0 баллов)

4.Критерий оценки эмоционального состояния выполненных игровых заданий (очень понравилось- 2балла, понравилось 1 балл, не понравилось -0 баллов)

Обработав результаты выполненных заданий, мы получили следующие данные.

1. Критерий времени.

Как видно из диаграммы, в старших группах с ОНР дети дольше выполняли игровые задания с использованием дидактических игр. Тогда как игры с использованием ИКТ, они выполняли за наименьшее время. Здесь, это можно объяснить тяжестью диагноза детей с ОНР первого года обучения, ВРЕМЕНИ НА ВЫПОЛНЕНИЕ ИМ ТРЕБОВАЛОСЬ БОЛЬШЕ, А ИНТЕРАКТИВНЫЕ ИГРЫ ОНИ ВОСПРИНИМАЛИ ЛУЧШЕ, ЗАДАНИЯ НЕ УТОМЛЯЛИ ДЕТЕЙ, ДОЛЬШЕ УДЕРЖИВАЛИ ВНИМАНИЕ, ДЕТИ МЕНЬШЕ ОТВЛЕКАЛИСЬ. Если говорить о том, почему время выполнения настольно-печатных игр у первой группы намного выше, чем у второй группы, то это можно объяснить тем, что на результат повлиял тот факт, что в игре «Бродилки» в первой группе играли все 5 детей, по этой причине время на игру ушло больше. В других же экспериментальных группах игра проводилась одновременно с меньшим количеством детей.

Говоря о детях 3 и 4 экспериментальных групп, то у них, наоборот, время на выполнение интерактивных игр затрачено больше. Это связано с тем, что детей интерактивный вариант больше привлекал внимание, ребенок отвлекался на рассматривание, игры на интерактиве были на нескольких страничках, дополнительно тратилось время на переходы с одной странички на другую.

2.Критерий самостоятельности

Анализируя степень самостоятельности результатов поставленной задачи в экспериментальных группах, результат был практически одинаковый, либо с перевесом в сторону интерактива .

Что нельзя сказать о первой экспериментальной группе. Дети были менее самостоятельны при при выполнении интерактивных игровых заданий. Затруднение вызвала игра «В гостях у Федоры», она и повлияла на средний результат в этой группе. Детям с ОНР задания показались сложными, на большом экране внимание рассеивалось , приходилось объяснять , помогать детям выполнять задания.

3.Критерий качества.

По этому критерию, связанному с наличием речевых ошибок, показатели идентичны для интерактивного и печатного варианта во всех экспериментальных группах, кроме первой группы. В ней дети допускали меньше ошибок в играх с использованием интерактивных технологий.

4. Критерий эмоционального состояния.

При оценке этого критерия видно, что дети 1 и 3 групп чуть выше оценивали игры с применением интерактива. А для детей 2 и 4 групп дидактические и интерактивные игры оказались одинаково привлекательными.

Хотя изначально, нами предполагалось, что интерактивные игры дети будут оценивать намного выше настольно-печатных.

Если рассматривать общие данные по критериям, то здесь мы наблюдаем, что показатель по интерактивным и дидактическим играм разнятся не сильно, по трем критериям интерактивные чуть перевешивают, а по степени самостоятельности показатель чуть ниже по сравнению с дидактическими у интерактива. Это можно объяснить тем, что при выполнении заданий с применением интерактивных технологий, дети чаще чуть больше обращались за помощью к взрослому в сопоставлении картинок, перетаскивании и т.д.

В целом, анализируя итоговые оценки интерактива и настольно-печатного вариантов , разница по критериям получается минимальной. Дети с большим удовольствием играют как в настольно печатные, так и в игры с использованием ИКТ. Что еще раз говорит о том, что самое важное для ребенка дошкольного возраста –это игра. И абсолютно не важно, как игра будет проходить: с использованием традиционных технологий или же с использованием современных интерактивных технологий. Да, мы должны идти в ногу со временем, применяя новейшие технологии. Но здесь важна именно «золотая середина», умение рационально использовать все имеющиеся технологии педагога ( и традиционные, и интерактивные), реализуя основное положение ФГОС –развитие дошкольника в игре.

Работа нашей творческой группы не заканчивается на этом эксперименте, мы разрабатываем игры с использованием ИКТ в разных интерактивных программах., планируем выпустить сборник, обобщающий наш опыт.

Более подробно о наших разработках вы можете узнать завтра, на мастер классе, на который мы вас приглашаем. 31.03.2017. в 10.30 «…………………………………………………………….»

Спасибо за внимание.

Павлова М Б