

ЦИФРОВАЯ ТРАНСФОРМАЦИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ: АДАПТАЦИЯ К ТРЕБОВАНИЯМ «АЛЬФА-ПОКОЛЕНИЯ»

Курин А.Ю., Атаманова Т.С.

Тамбовский государственный университет имени Г.Р. Державина
kurin@tsutmb.ru

Аннотация. Рассматриваются особенности младших школьников поколения Альфа с точки зрения организации взаимодействия преподавателя и ученика. Исследуются новые дидактические возможности конструкторов учебных ресурсов в образовательном процессе начальной школы. В работе прослеживается идея об актуальности развития нового образа «цифрового» педагога.

Ключевые слова: особенности Альфа-поколения, цифровые образовательные ресурсы, проблема фрагментарности знаний.

Новое поколение определенным образом меняет жизнь того общества, в котором оно развивается. Изменения в какой-либо подсистеме общества, даже будучи незначительными, стимулируют изменения в других сферах жизни. Так, стремительное развитие цифровых технологий и увеличение количества информации, обрабатываемой человеком, привели к тому, что новое поколение формируется за более короткий срок, что наглядно иллюстрирует теория поколений.

Таблица 1.

Сравнительная характеристика теории поколений

Сравнительная характеристика	Поколение X	Поколение Y	Поколение Z	Поколение Alpha
Примерные возрастные границы	1965-1979 45-59 лет	1980-1994 30-44 года	1995-2009 15-29 лет	2010+ 14 лет и младше
Стремления в жизни	Баланс между работой и личной	Свобода и гибкость	Безопасность и стабильность	Всегда онлайн
Новейшие технологии	Персональный компьютер	Смартфоны	Умные часы	Нейросеть
Хобби	Телевизор/чтение книг	Спорт на открытом воздухе	Консольные игры	Видеохостинг/ стриминговый сервис
Стиль руководства	Организатор	Администратор	Основан на делегировании обязанностей	Влияние
Средство связи	Телефон/факс	Электронная почта/ текстовые сообщения	Текстовые сообщения/ Социальные сети	Smart devices

К Альфа-поколению допустимо отнести современных учеников младшей школы, после 2010 г. Их отличительная особенность в том, что они родились в эпоху цифровых технологий, когда как старшие поколения, переучивались – обучались пользоваться гаджетами в течение жизни. Новое поколение осваивает цифровые технологии с рождения.

Рассмотрим характеристику современных учеников начальных классов с точки зрения востребованности цифровых технологий, которые составляют неотъемлемую часть их жизни. Так как дети современного поколения с раннего возраста взаимодействуют с большим количеством информации чем их ровесники несколько десятков лет назад [1], уверенно владеют современными гаджетами, то это непосредственно отражается на личностных ценностях. Процесс получения знаний у детей Альфа-поколения построен по-другому. Им свойственно клиповое мышление, характеризующееся работой с разрозненной и краткой информацией, с элементами яркого контента [2]. Учащиеся быстро добывают информацию, но поверхностная работа с большими объемами данных приводит к фрагментарности знаний. Тем не менее, представители поколения Альфа могут достаточно глубоко изучить какую-либо область знаний, если увлечены ею.

Необходимо понимать, что Альфа-поколение характеризует недостаток межличностного общения, но у детей есть стремление к тому, чтобы их выслушали, поняли. Следовательно, применение интерактивных платформ должно создать условия для общения учителя с учеником. Это будет способствовать заинтересованности учащихся в обучении, развитию их коммуникативных и личностных качеств. Учителю начальных классов, чтобы раскрыть потенциальные возможности учащихся, необходимо учесть свойственный им подход к работе с информацией.

Следовательно, такого ученика традиционный метод преподавания, который был эффективен несколько десятков лет назад и который до сих пор применяется в школах, может в достаточной мере не мотивировать к освоению учебного предмета и получению образования. Так как данная тенденция может

отражаться на качестве знаний и умений учащихся, необходимо применять новый подход для образования младшего школьника.

Перед нами стоит задача создания новой конструкции взаимодействия учителя и ученика, конструкции сотрудничества и наставничества, и новой дидактики, в основу которой лягут результаты новых когнитивных исследований. Важной задачей становится проектирование облика нового «цифрового» педагога, способного сформировать у обучающихся новую цифровую культуру и способность решать сложные многофункциональные задачи [3].

Цифровые образовательные ресурсы активно развиваются, и педагог сталкивается с необходимостью выбрать из разнообразных инструментов наиболее эффективный. Выбранный учебный ресурс должен отвечать цели урока. Педагог может устранить определенные несоответствия или создать новый продукт, но для этого необходимо, чтобы платформа работала на школьном устройстве.

В выборе цифрового образовательного ресурса важное значение имеет время, затрачиваемое на освоение платформы, создание продукта. Высокую продуктивность работы с платформой при сравнительно небольших затратах здоровья, времени и сил педагога и учащихся отражает их компенсаторность [4]. Помощь педагогу научиться владеть новыми технологиями – это ценный опыт, потенциал для развития образования, как на уровне школы, так и на уровне региона.

Электронные образовательные игры имеют ряд преимуществ, они организуют общение педагога и учащихся, способствуют взаимопониманию. Цифровые ресурсы становятся полноценной частью урока, так как реализуют определенные дидактические требования:

1. Принцип наглядности: можно использовать разнообразный медиаконтент;
2. Принцип доступности: учитываются потребности учащихся в потреблении информации, о которых говорилось выше;
3. Принцип сознательности и активности. Ученики работают с информацией, представленной в разном формате, могут давать краткие и развернутые ответы, создавать небольшие продукты для проектов, конкурсов, взаимопроверки в классе [5].

Необходимо понимать, что готовый цифровой контент, как правило, содержит в себе упрощенный учебный материал, который не дает полноценно раскрыть способности ученика. Поэтому нужно создавать контент определенного уровня сложности, относящийся к зоне ближайшего развития по Л.С. Выготскому. Понятный младшим школьникам материал, представленный в яркой форме, даст необходимую для развития мозга нагрузку.

Например, на уроке математики, изучая таблицу умножения, можно дать ученику цепочку вычислений, где будут пропущены некоторые числа. Учащемуся нужно не просто вставить пропущенное число, что он делает с помощью электронного средства обучения, но и объяснить свой ход решения. Необходимо создать несколько уровней сложности, включая те, где ученик может справиться только с помощью учителя. Столкновение с трудностью в обучении поможет ученику понять роль учителя. Таким образом, электронное средство обучения становится инструментом организации общения.

Разработанные педагогом игры помогут сконцентрировать внимание учащихся на определенном материале, подчеркнуть те аспекты в обучении, которые помогут качественно усвоить материал. С помощью образовательных игр можно дать ученикам целостное представление об объекте. Чтобы решить проблему фрагментарности знаний учеников, нужно научить их связывать получаемую информацию об одном и том же предмете из разных источников. Для этого нужно учить детей мыслить логически, развивать аналитико-синтетический навык.

Разработанные на платформах продукты помогут современному ученику развить умение переносить образ, созданный в виртуальном мире в реальное пространство, последовательно сформировать цифровые компетенции. Развивают такие формы мышления как абстрагирование, необходимое для работы с математической, логической или цифровой моделью объекта или явления. При работе на цифровой платформе формируется навык произвольного внимания, вследствие необходимости следить за быстро меняющимся рабочим пространством. Педагог, работая с Альфа-поколением, может развивать их память, трансформируя алгоритмы действий. В течение этого процесса наглядно-образное мышление постепенно преобразуется в наглядно-схематическое. Дети быстро запоминают как работать с гаджетом в цифровом пространстве. Преподавателю необходимо постепенно вводить комбинированную работу – с гаджетом и с тетрадью. Так, преимущество Альфа-поколения будет использовано в образовательном процессе для более качественного запоминания последовательности логических действий при определенной учебной задаче (разбор слова по составу, действие в скобках и т.д.).

Можно создать игру, направленную на развитие внимания и вместе с тем, проверяющую знания по окружающему миру. Например, предложить ребенку задание, в котором он проверяет, какое животное лишнее в данной среде обитания. Таким образом, учитель с помощью игр, созданных на платформах, может формировать знания учащихся.

Данный инструмент обучения поможет учителю развить те навыки и умения учащихся, качество которых можно измерить количественно. Образовательные игры помогают учащимся тренировать практические навыки (*hard skills*), необходимые для конкретной деятельности (техника чтения, счет, правописание). Чтобы развивать *soft skills*, то есть личностные качества для реализации в обществе,

необходимо с помощью конструкторов учебных ресурсов организовать процесс общения, то есть среду, в которой налажен контакт педагога с классом.

Новые дидактические возможности конструкторов учебных ресурсов можно раскрыть, создав продукт, который помогает выучить необходимый материал, подготовиться к уроку. Примечательно, что на многих платформах есть возможность ввести ответ с помощью микрофона, что дает учителю новые возможности для раскрытия потенциала учеников. Например, чтобы выучить правило по русскому языку, ученикам необходимо несколько раз прочитать его вслух. Вследствие особенностей Альфа-поколения велика вероятность механического чтения, которое не даст качественно усвоить материал. Чтобы научить детей читать осознанно можно предложить им игру, разработанную на платформе, в которой требуется озвучить правило, объясняя его игровому персонажу. В классе можно провести такую разновидность игры, как конкурс чтецов: прочитать правило вслух как можно четче и красивее. Повысить учебную мотивацию можно, сделав данный уровень ключевым для перехода к следующему.

Использование инструментов, отвечающих потребностям учащихся, поможет сформировать учебную мотивацию и познавательный интерес. Учет потребностей ученика нужно выполнять в определенной мере, не допуская превращения урока в развлекательное мероприятие.

Рассмотрев дидактические возможности конструкторов образовательных игр, можно выявить их общие черты:

1. Помогают педагогу индивидуализировать процесс обучения, разработав уровни сложности в соответствии со способностями учеников в классе;

2. Позволяют объективно оценить знания учащихся за счет автоматизированной диагностики, что облегчает работу учителя, освобождая ему время;

3. Помогают повысить рост интереса к обучению и познавательной мотивации у учащихся в соответствии с предвосхищением их потребностей.

В современном мире растет тенденция использования электронных средств в образовании. Масштабной проверкой на жизнеспособность данных технологий прошли все преподаватели в условиях вынужденного дистанционного обучения в период пандемии. Этот опыт показал нам, что дистанционная форма обучения не заменит традиционное, однако его элементы станут актуальным дополнением, позволяющим не только заинтересовать современных детей в образовании, но и сделать его доступным для детей, живущих в отдаленных территориях, а также для людей с ограниченными возможностями здоровья.

Образовательные игры, созданные на цифровых платформах, смогут стать помощником на уроке. Современный инструмент поможет учителю сделать процесс обучения интересным для нового поколения. Творческие разработки создадут возможность для доброжелательного общения педагога и учеников. Таким образом, разрабатывается новый инструмент для создания той среды, которая необходима для развития личностных качеств учеников.

Таким образом, наша работа раскрывает возможности снижения сложности организации взаимодействия преподавателя с учеником поколения Альфа. При трансформации потребностей учеников в потреблении информации, педагогу целесообразно учитывать их особенности и органично включать цифровые образовательные продукты в свою работу. Цель данной работы заключается в том, чтобы акцентировать внимание на значимости трансформации информационных преимуществ Альфа-поколения в качестве инструмента, способствующего увеличению учебной мотивации. Вектор развития цифровых компетенций преподавателя создает его новый образ.

Литература

1. Ельцова О.В. Содержание и уровни развития цифровой грамотности у младших школьников // Современные проблемы науки и образования. 2020. № 5. URL: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=30163> (дата обращения: 04.10.2024).

2. Карандина С.И., Кавун А.И. Формирование устойчивого навыка чтения на английском языке через систему упражнений на пропедевтическом этапе в начальной школе с учётом психофизиологических особенностей детей поколения Альфа // Наукосфера. 2024. № 2-2. С. 97-108.

3. Гущина Т.И., Курин А.Ю., Макарова Л.Н. Инициативы Державинского университета в развитие системы непрерывного педагогического образования в Тамбовской области // Психолого-педагогический журнал Гаудеамус. 2022. Т. 21. № 4. С. 61-70.

4. Хуторской, А.В. Современная дидактика. М.: Издательство Юрайт, 2024. 406 с.

5. Подласый И.П. Педагогика. М.: Гуманитар. изд. центр "ВЛАДОС": Просвещение, 1996. 630 с.