

Лапина Ирина Владимировна

канд. филос. наук, доцент

Першонкова Елена Алексеевна

канд. пед. наук, доцент

Таганрогский институт им. А.П. Чехова (филиал)

ФГБОУ ВО «Ростовский государственный

экономический университет (РИНХ)»

г. Таганрог, Ростовская область

ЦИФРОВАЯ СРЕДА КАК ОСНОВА НОВОЙ ТРАЕКТОРИИ РАЗВИТИЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ

***Аннотация:** современное образование с использованием электронных образовательных и цифровых ресурсов может ускорить процесс получения и усвоения знаний. Дети «альфа», старшие из которых сейчас в основном еще обучаются в начальной школе, отличаются нестандартным практико-ориентированным мышлением, ранним развитием, интересом к самообразованию. По мнению авторов, оптимальное развитие современных младшеклассников возможно в цифровой среде, где ключевыми факторами развития выступают игра, общение и проектная деятельность.*

***Ключевые слова:** цифровая образовательная среда, обучение младших школьников, развитие интеллектуальных способностей.*

Младший школьный возраст представляет собой кризисный период перехода к систематическому обучению, полностью меняющий уклад жизни ребенка. Шестилетнему или семилетнему школьнику приходится высидеть на уроках достаточно продолжительное время, постоянно осуществляя напряженную умственную деятельность и почти не имея возможности заменить ее двигательной активностью. Приобретение навыков учебной деятельности и дисциплины зачастую детям дается непросто; возникают дидактогенные неврозы и разочарование в новой школьной реальности.

Ребенку младшего школьного возраста непонятны сложные абстракции, он не способен установить глубокие причинно-следственные связи между явлениями, происходящими в природе и в обществе. Поэтому игра, отталкивающаяся от эмоциональности и наглядно-образного мышления младших школьников, всегда была в основе обучения в начальной школе. Именно в процессе игры происходит усложнение и систематизация понятий в непринужденной форме.

В российской педагогике и психологии теорию игры разрабатывали Е.А. Аркин, Л.С. Выготский, Д.Б. Эльконин. Они связывали ее с деятельностью, в которой ребенок развивается. Например, Д.Б. Эльконин [5] выдвинул идею о том, что содержание игры ребенка зависит от того, в какой среде он живет. На основании этого вполне можно утверждать, что у детей, живущих в цифровой среде, игры в основном имеют отношение к цифровой реальности. Л.С. Выготский утверждал, что детская игра создает зону ближайшего развития, в ней ребенок выше своего среднего возраста, обычного поведения, он как бы на голову выше самого себя [2].

Для учащихся младших классов важны не только пример и одобрение взрослых, но и дружба со сверстниками, с одноклассниками. Это отражается и на развитии их интеллектуальных способностей. Дети развиваются в процессе общения. В общении с ровесниками осуществляются как предметная, так и познавательная деятельность. От характера получаемой информации, способов действий с нею зависит развитие интеллектуальных способностей.

В.Л. Бажевич говорит о «продуктивности творческой деятельности младших школьников и обязательной ее направленности на овладение творческим опытом познания, конструирования, преобразования окружающего мира и духовной сферы в организационном сотрудничестве с педагогом» [1, с. 39].

В работах В.Н. Дружинина [3, с. 87] выявлена связь между творчеством и интеллектом младшего школьника, которая возникает и упрочивается при разрешении креативных задач. Чем больше требований и условий к ученику предъявляет задача, тем больше он зависит от уровня собственного интеллектуального развития.

Мы считаем, что оптимальное развитие современных младшеклассников возможно в цифровой среде, где ключевыми факторами развития выступают игра, общение и проектная деятельность.

Сегодня, когда стратегическим ресурсом развития общества выступает информация, становится очевидным, что современное образование с использованием электронных образовательных и цифровых ресурсов может ускорить процесс получения и усвоения знаний.

Роль учителя в цифровом образовательном пространстве существенно меняется. Сейчас учителям важно не только блестяще владеть информацией, но и уметь передавать ее при помощи цифровых технологий, постоянно совершенствовать свое знание особенностей этих технологий, приспосабливаться к очень быстро происходящим изменениям в данной сфере. Как справедливо отмечают Е.Е. Мерзон, О.Р. Рябов, «Технологический потенциал уже существующих элементов цифрового мира намного превосходит наши знания о том, как его использовать. Высокие темпы инноваций постоянно разрушают текущую реальность и создают неопределенность настоящего и будущего» [4, с. 42]. В условиях неопределенности главное, что должен обеспечить педагог во взаимоотношениях с учащимися – это научить их учиться и меняться вместе с меняющимися технологиями, сохраняя ценностное ядро своей личности, а для этого он должен научиться этому сам.

Таким образом, задача современного учителя далеко не сводится к передаче знаний. Как мы понимаем, именно в связи с цифровизацией уже нельзя говорить о формировании знаний, умений и навыков у школьников; речь идет о становлении универсальных учебных действий (УУД), не только соотносящих между собой содержание учебных дисциплин, но и позволяющих формировать общеучебные умения и мотивацию к учению в условиях гиперинформационного общества. Учитель, не только прекрасно владеющий цифровыми технологиями, но и умеющий создать содержательно наполненное, но безопасное информационное пространство для школьников с учетом их компетенций в киберпространстве – вот эталон нашего времени.

Цифровые технологии прочно вошли в жизнь современного младшего школьника. Дети поколения «Z» и тем более дети поколения «А» («альфа») родились уже в окружении высоких технологий и не могут представить себя без них. Дети «альфа», старшие из которых сейчас в основном еще обучаются в начальной школе, отличаются нестандартным практико-ориентированным мышлением, ранним развитием, интересом к самообразованию. Они осваивают цифровые гаджеты чаще всего раньше, чем учатся читать и даже говорить, читать вообще не любят, зато умеют устанавливать игры, делать интернет-покупки, могут определить, какую лучше выбрать профессию, чтобы больше зарабатывать. При этом для них важно запомнить не саму информацию, а «папку», в которой она хранится, выяснить, где лучше найти сведения, как их классифицировать и применить.

Социальное взросление таких детей в большей степени обусловлено гаджетами, чем воздействием семьи и школы. Цифровая среда для них является естественной «средой обитания», поэтому в обучении младших школьников сегодня обязательно должны применяться электронные образовательные ресурсы. Применение цифровых образовательных ресурсов (ЦОР) позволяет оптимизировать процесс усвоения знаний.

Цифровые технологии делают сферу образования более доступной. Онлайн-занятия, дистанционные курсы, конкурсы и олимпиады, разнообразные интерактивы помогают получить качественное образование даже детям с ограниченными возможностями здоровья. ЦОР при использовании их на уроке позволяют сделать информацию более наглядной, увлекательной и познавательной, в результате чего уровень усвоения нового материала младшими школьниками существенно повышается. Например, можно продемонстрировать классу при помощи цифровых технологий процесс протекания природных явлений, которые в обычной жизни либо сложно увидеть невооруженным глазом, либо опасно для нашего здоровья. При помощи ЦОР можно погрузиться в то или иное историческое событие, примерить на себя роль представителя определённой эпохи, познакомиться с великими людьми.

С помощью электронных образовательных ресурсов младшие школьники могут найти любую необходимую им учебную информацию; дополнительную информацию по предметам, изучаемым в школе. Использование цифровых технологий расширяет кругозор учащихся начальных классов, способствует развитию самостоятельности, получению самообразования, удовлетворяет природную любознательность.

Интеллектуальные и творческие способности младших школьников очень активно и быстро развиваются. Возраст 6–11 лет является сенситивным для развития творческих способностей. Сеть Интернет позволяет найти обучающие видео на разные темы, по разным творческим направлениям – от вязания до ораторского искусства – для любой возрастной группы. Ребёнок может заниматься в любое удобное ему время, находясь при этом под присмотром родителей.

При использовании цифровых технологий дети приобретают такое качество, как мобильность. Можно быстро найти нужную информацию в сети Интернет, что младшие школьники замечательно усваивают.

Таким образом, цифровые технологии оказывают существенное воздействие на личность младшего школьника, являясь важным фактором социализации. Но использование ЦОР в начальной школе должно быть методически обосновано. Электронные и цифровые ресурсы должны использоваться только в тех случаях, когда это дает неоспоримый педагогический эффект, а не как дань времени и моде. Кроме того, существуют ограничения медицинского и санитарно-гигиенического характера, связанные с нормативами применения этих ресурсов в начальной школе.

Данные ограничения, а также требования дидактического характера (точность соответствия цели урока, доступность для учащихся, наличие необходимого баланса между учебной и игровой целями), осложняют выбор нужного ресурса. Самый лучший вариант – создание учителем авторского образовательного ресурса, для чего необходимо изучить практико-ориентированные технологии и инструментальные средства проектирования и дидактические функции электронных ресурсов.

Список литературы

1. Бажевич В.Л. Организация учебных занятий в начальной школе // Начальная школа. – 2007. – №6 – С. 38–42.
2. Выготский Л.С. Умственное развитие детей в процессе обучения. – М., 2005. – 136 с.
3. Дружинин В.Н. Сотрудничество в обучении. – М.: Просвещение, 2005. – 191 с.
4. Мерзон Е.Е. Неоднозначность проблем цифрового образования / Е.Е. Мерзон, О.Р. Рябов // Психология человека в образовании. – 2019. – Т. 1. №1. – С. 39–43.
5. Эльконин Д.Б. Избранные психологические труды / под ред. В.В. Давыдова, В.П. Зинченко. – М.: Педагогика, 1989. – 560 с.