(cc) BY

Алиева Сабрина Мусабалаевна
магистрант
Научный руководитель
Митрохина Светлана Васильевна
д-р пед. наук, доцент, декан
ФГБОУ ВО «Тульский государственный
педагогический университет им. Л.Н. Толстого»
г. Тула, Тульская область

МОДЕЛЬ ПОВЫШЕНИЯ КАЧЕСТВА НАЧАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ С ПОМОЩЬЮ ЦИФРОВЫХ ИНСТРУМЕНТОВ

Аннотация*: в статье рассматриваются вопросы педагогического моделирования, анализируются особенности построения педагогической модели современного образования с помощью цифровых инструментов.*

Ключевые слова*: качество образования, модель, педагогическое моделирование, цифровые инструменты.*

В наше время с развитием цифровых технологий, стало возможным использование их в образовательном процессе. Один из актуальных вопросов – это повышение качества начального образования с помощью цифровых инструментов. А.Ю. Уваров считает, что начальное образование – это «важный этап в формировании личности ребенка. Именно здесь закладываются основы знаний, на которых он будет основывать свою жизнь в дальнейшем. Качество начального образования влияет на его будущую карьеру, социальную адаптацию и развитие личности в целом» [5].

В рамках данной модели, цифровые инструменты используются как средство обучения. Каждый урок предполагает использование определенных цифровых инструментов, в зависимости от темы урока. Например, для изучения окружающего мира можно использовать интерактивные карты, для изучения математики – различные приложения для решения уравнений. Это не только способствует активному обучению, но и повышает мотивацию к учебе. По мне-

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

нию М.А. Маниковской цифровые инструменты могут помочь детям с разными типами обучения находить для себя оптимальный способ учиться, а также обеспечить доступ к учебным материалам в любом месте и в любое время, помочь ученикам лучше понять материал и получать доступ к более широкому спектру образовательных ресурсов [4].

Важно заметить, что использование цифровых инструментов в начальном образовании должно быть организовано таким образом, чтобы не заменить обычное обучение, а дополнить его. Н.С. Ильюшенко считает, что «необходимо научить детей использовать цифровые инструменты эффективно, а не просто увлекаться ими» [3]. Примером цифрового инструмента, который может быть использован в начальном обучении, являются цифровые дневники. Они могут использоваться как для отправки домашних заданий, так и для общения с родителями учеников. Это удобный способ для учителей и родителей следить за успехами детей. Еще одним примером цифрового инструмента является использование виртуальных лабораторий в обучении естественным наукам. Они могут позволить детям имитировать эксперименты, которые могут быть слишком опасными или невозможными для проведения в классе.

В соответствии с этим необходимо формирование новой современной образовательной среды и создание новой педагогической образовательной модели с использованием цифровых инструментов.

Модель образования – это мысленно представленная система, отражающая тот или иной подход к образованию, взгляд на его роль в жизни человека и общества. С.И. Дорошенко рассматривает моделирование как этап проектирования. Самым общим определением модели он считает образ (аналог) некоторой системы (объекта, процесса явления) [2].

Создание модели повышения качества начального образования с помощью цифровых инструментов предполагается на основе гуманистической и компетентностной моделей образования, так как данные модели представляют ученика как неповторимую и самоценную личность, а формирование субъектности полагает своей основной задачей. По мнению Е.А. Бутиной, «модель повыше-

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

ния качества начального образования при помощи цифровых инструментов должна быть в целом инновационной, учитывая современные тенденции и требования современного мира. Важно, чтобы цифровые инструменты были использованы не просто как замена традиционным учебным материалам, но и как новый метод обучения, который позволяет облегчать учение и сделать его более интересным и увлекательным» [1].

Целью данной модели является повышение качества начального образования с помощью использования цифровых инструментов и технологий. Качество начального образования необходимо контролировать и повышать непрерывно, на каждом этапе образовательного процесса. На сегодняшний день существует огромное количество цифровых инструментов для организации совместной деятельности, осуществления обратной связи, создания цифровой образовательной среды и организации онлайн-уроков. Именно поэтому в предложенной модели цифровые инструменты распределены по целесообразности использования на каждом этапе урока по ФГОС.

На организационном этапе урока главная задача – привлечь внимание учащихся к теме, показать практическую значимость материала. Можно показывать видеоролики и иллюстрации. Лучше выбирать яркие, запоминающиеся образы, которые привлекут внимание обучающихся. К примеру, облачная платформа Glogster для создания презентаций и интерактивного обучения позволяет учащимся и преподавателям комбинировать текст, изображения, видео и аудио для создания интерактивного плаката на веб-странице под названием glogs. Этот инструмент, содержащий более 50 тысяч ресурсов по различным предметам и темам, может быть использован учителем для повышения наглядности при обучении детей.

На этапе актуализации знаний необходимо определить, какими сведениями обучающиеся уже владеют, насколько они готовы к изучению новой темы, а также структурировать имеющиеся знания. Подойдут тесты и другие виды заданий с автоматической проверкой. Они помогут быстро выявить начальный уровень владения материалом. Например, сервис для создания и проведения

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

опросов, голосований и тестов Simpoll позволяет создавать опросы и тесты любой сложности. Для каждого созданного теста можно выбрать дизайн для оформления.

На этапе изучения нового материала учитель преподносит новые знания, а затем ученики перерабатывают полученные сведения. На современном уроке учитель объясняет меньше, а дети больше действуют самостоятельно. Поэтому необходимо выбирать материалы, с которыми школьники сумеют работать сами. Можно использовать видеоролики, фотографии, интерактивные схемы и другие наглядные материалы. Одним из сервисов является Minecraft: Education Edition – это образовательная версия популярной игры Minecraft. Minecraft: Education Edition позволяет учителям создавать уроки, которые интегрируются с игрой. Ученикам предоставляются задания, которые они должны выполнять в окружающей их виртуальной среде, развивая свои навыки и знания.

На этапе закрепления и применения новых знаний задача учителя – выявить, насколько усвоены знания, и дать ученикам пояснения. Для этой цели лучше всего подходят интерактивные задания, особенно на пропуски в тексте.

Существует множество конструкторов для создания интерактивных упражнений. С помощью огромного количества интернет-ресурсов можно создать целую коллекцию интерактивных заданий. Так онлайн-сервис Flippity позволяет создавать игровые упражнения на основе Google-таблиц. Сервис включает множество вариантов игровых упражнений. К каждому шаблону имеется инструкция по созданию. После того, как упражнение готово, можно поделиться ссылкой на упражнение или распечатать. Дополнительно можно сформировать сертификат.

На этапе обратной связи необходимо выявить, насколько успешно ученики усвоили новые знания. Подходят задания с автоматической проверкой. Но в отличие от предыдущего этапа здесь предпочтительнее онлайн-тесты. ClassDojo – приложение для общения в классе, между родителями и учителями. Родители получают в реальном времени отчет по поведению и успеваемости учащихся, фотографии и видео. Успехи в классе «вознаграждаются» баллами, а ученики

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

более восприимчиво относятся к процессу обучения. ClassDojo представляет ученикам уведомления в режиме реального времени для организации совместной работы. Есть инструменты для получения быстрой обратной связи от учителя.

Также, данная модель затрагивает и внеклассную и внеурочную работу с учениками. Например, использование виртуальной и дополненной реальности позволяет детям посещать виртуальные экскурсии и музыкальные занятия, посмотреть на культурные достопримечательности в разных частях мира и даже научиться играть на музыкальных инструментах в виртуальной среде.

Список литературы

1. Бутина Е.А. Цифровизация образовательного пространства: риски и перспективы / Е.А. Бутина // Профессиональное образование в современном мире. – 2020. – Т. 10. №2. – С. 3695–3701.

2. Дорошенко С.И. Современные модели школьного образования: учеб. пособие / С.И. Дорошенко, Ю.И. Дорошенко; Владим. гос. ун-т им. А.Г. и Н.Г. Столетовых. – Владимир: Изд-во ВлГУ, 2017. – 124 с.

3. Ильюшенко Н.С. Digital learning: Перспективы и риски цифрового поворота в образовании / Н.С. Ильюшенко // Проектирование будущего. Проблемы цифровой реальности: труды 2 й Международной конференции (7–8 февраля 2019 г., Москва). – М.: ИПМ им. М.В. Келдыша, 2019. – С. 215–225.

4. Маниковская М.А. Цифровизация образования: вызовы традиционным нормам и принципам морали / М.А. Маниковская // Власть и управление на Востоке России. – 2019. – №2 (87). – С. 100–106.

5. Уваров А.Ю. Образование в мире цифровых технологий: на пути к цифровой трансформации / А.Ю. Уваров. – М.: Изд. дом ГУ-ВШЭ, 2018. – 168 с.

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)