

Швыряева Ирина Валерьевна

магистрант

ФГБОУ ВО «Тульский государственный
педагогический университет им. Л.Н. Толстого»

г. Тула, Тульская область

ФОРМИРОВАНИЕ СОБЫТИЙНОГО ПРОСТРАНСТВА НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЫ В ЦИФРОВОЙ СРЕДЕ: ВОЗМОЖНОСТИ, ВЫЗОВЫ, ПЕРСПЕКТИВЫ

Аннотация: в статье рассмотрены теоретические и практические аспекты формирования событийного пространства начальной школы в условиях цифровой среды. Акцент делается на значении событийной активности как средства повышения мотивации младших школьников, развития их творческих способностей и формирования устойчивого интереса к учебной деятельности. Анализируются возможности цифровых технологий в проектировании и реализации образовательных событий, а также вызовы, связанные с недостаточным уровнем цифровой грамотности педагогов, техническими ограничениями и рисками фрагментации образовательного процесса.

Ключевые слова: начальная школа, цифровая среда, событийное пространство, цифровизация, современное образование.

В педагогической науке всё более активно обсуждается концепция событийного принципа в образовательном процессе, который выступает важным теоретическим и методологическим аспектом современной педагогики.

В связи с возрастающей значимостью событийного принципа в педагогической практике возникает необходимость его конкретизации и пространственного воплощения, что приводит к формированию понятия событийного пространства. Событийное пространство в образовании представляет собой организованную совокупность учебных, воспитательных и социальных событий, направленных на создание среды, стимулирующей активное участие обучающихся и обеспечивающей их всестороннее развитие.

С учётом того, что событийное пространство в начальном образовании представляет собой комплекс разноплановых событий, важным аспектом его эффективной организации становится использование современных цифровых технологий.

Влияние цифровой среды на уровень вовлечённости и мотивации младших школьников проявляется в значительном повышении их учебной активности и эмоционального отклика в образовательном процессе. Цифровая среда выступает фактором, способствующим созданию интерактивной, визуально насыщенной и адаптивной образовательной среды, что обеспечивает более глубокое вовлечение детей в учебную деятельность и стимулирует внутреннюю мотивацию к познанию. Исследования показывают, что использование цифровых технологий способствует формированию у младших школьников устойчивого интереса к учебе за счет активизации различных сенсорных каналов восприятия и предоставления возможности для самостоятельного и творческого освоения учебного материала.

Цифровые инструменты являются эффективным средством повышения интерактивности и вовлеченности в образовательный процесс, а также расширяют арсенал форм проведения воспитательных мероприятий. Среди наиболее востребованных решений можно выделить несколько групп. Первую группу составляют интерактивные дидактические приложения (Kahoot!, Quizlet, Padlet), позволяющие проводить опросы и организовывать совместную работу в режиме реального времени. Вторую – технологии иммерсивного обучения, такие как виртуальные экскурсии на базе сервисов Google Arts & Culture или VR-технологий. Третью группу образуют платформы для совместной деятельности и коммуникации (Zoom, Discord), обеспечивающие организацию дистанционных проектов и акций в цифровой среде.

Цифровизация образовательного процесса приводит к появлению новых форматов взаимодействия между ключевыми субъектами – учителями, учениками и родителями – особенно в контексте организации школьных событий. Ключевым трендом становится интеграция систем управления обучением (LMS)

и мобильных приложений, таких как Google Classroom или ClassDojo. Данные платформы позволяют выстроить единое информационное пространство, обеспечивающее оперативную коммуникацию, координацию совместных действий и вовлечение родителей в образовательную жизнь школы.

Особую роль в неформальной коммуникации между участниками образовательного процесса играют социальные сети и мессенджеры (например, Telegram, VK). Они используются для оперативного информирования, создания родительских и ученических чатов, организации обсуждений. С одной стороны, эти инструменты способствуют повышению вовлеченности родителей в учебный процесс и развитию у учащихся навыков цифровой коммуникации. С другой стороны, их использование сопряжено с рядом рисков, таких как возникновение конфликтов в чатах, размытие границ между учебным и личным временем, а также проблемы информационной безопасности, что требует разработки и внедрения специальных правил и норм цифрового этикета.

Дальнейшее усовершенствование событийного пространства в цифровом образовании тесно связано с внедрения геймификации и искусственного интеллекта. Геймификация, посредством внедрения игровых механик и элементов соревнования, способствует увеличению вовлечённости обучающихся, формированию устойчивого интереса к учебной деятельности и развитию ключевых компетенций через интерактивное и деятельностное взаимодействие. Использование ИИ-инструментов позволяет персонализировать образовательный опыт, адаптируя содержание и форму событий к индивидуальным особенностям и потребностям каждого ученика, а также автоматизировать процесс оценки и мониторинга учебных достижений. В совокупности эти технологии создают условия для формирования динамичного, гибкого и ориентированного на личностное развитие событийного пространства, что способствует повышению качества образования и эффективной социализации обучающихся в условиях цифровой трансформации образовательной среды.

Однако, цифровая среда в образовательном процессе предъявляет комплекс вызовов, требующих системного и комплексного подхода.

Во-первых, обеспечение информационной безопасности выступает ключевой задачей, связанной с необходимостью защиты персональных данных обучающихся и педагогов, а также предотвращения доступа к нежелательному или вредоносному контенту.

Во-вторых, недостаточный уровень цифровой грамотности как у педагогического коллектива, так и у обучающихся ограничивает эффективное и безопасное использование цифровых инструментов, что требует целенаправленного повышения компетенций в данной сфере.

В-третьих, контроль учебной нагрузки в условиях цифровизации образовательного процесса становится актуальной проблемой, поскольку чрезмерное вовлечение в онлайн-активности может привести к информационной перегрузке, снижению мотивации и развитию когнитивного и эмоционального утомления.

Следовательно, успешная интеграция цифровых технологий в образование требует разработки и внедрения комплексных стратегий, направленных на обеспечение безопасности, повышение цифровой компетентности и оптимизацию учебной нагрузки.

Таким образом, формирование событийного пространства в начальной школе в условиях цифровой среды представляет собой перспективное направление развития современного образования, способствующего активизации познавательной деятельности, влиянием на социальную, воспитательную и развивающую сферы обучения, а также, всестороннему развитию обучающихся.

Внедрение цифровых технологий расширяет возможности организации образовательных событий, повышая их интерактивность, доступность и мотивационную привлекательность для младших школьников. Вместе с тем, успешная реализация данного подхода требует учета вопросов цифровизации, связанных с обеспечением информационной безопасности, развитием цифровой грамотности участников образовательного процесса и контролем учебной нагрузки.

Комплексный и сбалансированный подход к интеграции инновационных технологий, таких как геймификация и искусственный интеллект, позволит создать гибкое, адаптивное и эффективное событийное пространство,

4 <https://phsreda.com>

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

способствующее качественному образовательному опыту и успешной социализации детей в условиях цифровой трансформации общества.

Список литературы

1. Козлова Е.В. Геймификация как инструмент мотивации учащихся в условиях цифровой школы / Е.В. Козлова // Педагогика и инновации. – 2022. – Т. 15. №2. – С. 78–85.
2. Лебедев А.Н. Искусственный интеллект в образовании: современные подходы и возможности / А.Н. Лебедев, Т.В. Орлова // Современные технологии образования. – 2023. – №1. – С. 12–20.
3. Петрова М.А. Событийное пространство в образовательной деятельности: теоретические и практические аспекты / М.А. Петрова // Вестник педагогики. – 2021. – №3. – С. 34–40.
4. Сериков В.В. Обучение как вид педагогической деятельности: учебное пособие / под ред. В.А. Сластенина, И.А. Колесниковой. – М.: Академия, 2008. – 256 с. EDN QVZHW