

Бурыкина Марина Владимировна,  
учитель начальных классов;  
Стравняк Оксана Николаевна,  
учитель начальных классов  
МАОУ СОШ № 57 г. Калининграда

## **ОБУЧЕНИЕ ОБУЧАЮЩИХСЯ НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЫ В ЦИФРОВУЮ ЭПОХУ: РАБОТА НА ЦИФРОВЫХ ПЛАТФОРМАХ**

### **Введение**

Человечество не стоит на месте, а процесс его развития происходит всё быстрее и быстрее. Сегодня мы живем в мире, который быстро изменяется, и среди глобальных вызовов, с которыми сталкивается человек можно выделить цифровизацию, ведь дети сталкиваются за пределами образовательных организаций с большим количеством источников информации, с которыми их необходимо учить работать, критически оценивать. Цифровизация – это не просто внедрение цифровых технологий в разные сферы жизни для повышения её качества, но и фундаментальные изменения стереотипов мышления, методов работы.

Внедрение цифровых инструментов происходит во все сферы жизни и в том числе, и в образовательную среду. Особенности развития цифрового общества, активное включение во все сферы жизнедеятельности облачных и телекоммуникационных технологий вносят значительные изменения в организацию образовательного процесса, применяемые при этом педагогические и информационные технологии, приемы обучения, а также средства обучения, ориентированные на цифровизацию образования. 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.

### **Актуальность**

Современное общество является динамичной системой, непрерывно развивается и ставит перед собой всё новые, на первый взгляд сложные задачи. Для их достижения создаются и совершенствуются различные цифровые технологии, которые являются неотъемлемой составляющей нашей жизни. Сетевые коммуникации, компьютеры, мультимедиа уверенным шагом вошли в наше общество. Уже трудно представить себе, чтобы случилось, если бы хоть на один день люди отказались от взаимодействия с цифровыми технологиями. Ведь они наделяют нас широким спектром возможностей, а именно: обмен накопленным опытом и знаниями; общение людей вне зависимости от их местоположения; осуществление сложных и объёмных математических вычислений; появление дистанционного обучения и многое другое. Следует отметить, что приобщение человека к благам цифрового мира начинается с самого детства. Ребёнок ежедневно видит, как

родители, окружающие его люди пользуются различными цифровыми технологиями, поэтому он привыкает к их постоянному присутствию. В раннем детстве они уже становятся активными потребителями, просматривая любимые мультфильмы и детские программы. К 6-7 годам, что соответствует младшему школьному возрасту, дети не только умеют использовать, но и применяют в своей практической деятельности различные цифровые технологии, становясь частью современного информационного общества.

Цифровые технологии играют огромную роль и в классно-урочной форме обучения. Они помогают сделать информацию более наглядной, занимательной, что способствует улучшению уровня усвоения нового материала младшими школьниками. Простор для фантазии велик, главное уметь грамотно применить доступные нам технологии. Говоря об образовании, в частности младших школьников, важно отметить, что с помощью электронно-образовательных ресурсов они могут найти любую необходимую им учебную информацию; заниматься саморазвитием, изучая удивительный мир науки. Как мы видим, цифровые технологии обладают огромным познавательным потенциалом. Социально важным фактором является способность самообучения, а этому способствуют цифровые технологии.

**Цель** нашей работы заключалась в структурировании и обобщении данных об имеющихся цифровых образовательных инструментах и цифровых образовательных средах, проанализировать роль учителя в рамках использования каждого инструмента, а также охарактеризовать возможности слушателей и преподавателей в рамках определенных инструментов.

Поставленная цель обусловила выполнение следующих **задач**:

- структурировать и обобщить данные об имеющихся цифровых образовательных инструментах;
- оценить уровень цифровой грамотности;
- выделить преимущества и недостатки цифровизации;
- изложить выводы в заключении.

### **Описание**

Данный процесс становится определяющей тенденцией ближайших десятилетий. Всемирное введение компьютерных технологий во все без исключений области человеческой деятельности, развитие новейших коммуникаций, а также высокоавтоматизированной информационной среды стали первым шагом к формированию информационного общества. Интерактивные презентации, игры, познавательные фильмы и многое другое, что можно создать при помощи цифрового оборудования, позволяют заинтересовать учащихся и повысить их вовлеченность, тем самым улучшив процесс получения образования. Используя цифровые инструменты, педагог может превратить скучные занятия, куда у многих учеников нет желания ходить, в увлекательное путешествие в мир новых знаний. В нашей работе мы опробовали и выявили влияние цифровизации на современное образование, а также её плюсы и минусы. Подобрали наиболее удачные

электронные образовательные ресурсы и цифровые инструменты. А также сделали список наилучших цифровых инструментов для педагогов.

Сегодня существует огромное разнообразие цифровых инструментов для организации общих мероприятий, предоставления обратной связи, создания цифровой среды обучения и организации онлайн-уроков. Практика показывает, что применение цифровых образовательных ресурсов имеет как положительные, так и отрицательные стороны.

Плюсами использования цифровых инструментов в обучении являются:

- предлагают новое качество образования, ориентированы на современные формы обучения, высокую интерактивность, повышенную учебную автономию обучающихся;

- предоставляют возможность индивидуализации обучения;

- учитывают различия в возрасте;

- работа зрительной памяти, наглядность, понятность букв;

- возможность продемонстрировать более развернутый и красочный материал;

- экономия времени, эффективность и удобство.

Минусы использования цифровых инструментов:

- не стабильное воспроизведение на современных компьютерах;

- не воспроизводятся с помощью стандартных программ;

- нет гарантии сохранения промежуточных результатов выполняемого задания (чаще всего в тестировании);

- нельзя получить и узнать все возможности инструментов из-за отсутствия встроенной справки;

- дети разучатся писать;

- руки перестают участвовать в написании, не развивается кора головного мозга, человек хуже запоминает информацию

- дети не будут осваивать правила и нормы, так как электронные носители исправляют ошибки;

- теряется грамотность.

Информационные технологии позволяют современному педагогу и школьнику, как находить и отбирать актуальную информацию, так и продуцировать собственный цифровой медиаконтент. В этих условиях задача педагога – формировать у школьников культуру безопасного приобретения знаний об окружающем мире и о себе, обеспечивать эффективное развитие общеучебных умений и способов интеллектуальной деятельности, развивать навыки информационно учебной деятельности с применением актуальных в настоящее время облачных сервисов и технологий.

В результате проведенной работы, можно выделить следующие инструменты, которые будут наиболее полезными для работы учителям:

1. Nearpod — создание, взаимодействие и оценка с помощью мобильных устройств. С помощью Nearpod, вы можете найти много готовых, полностью интерактивных уроков, созданных профессионалами для каждого

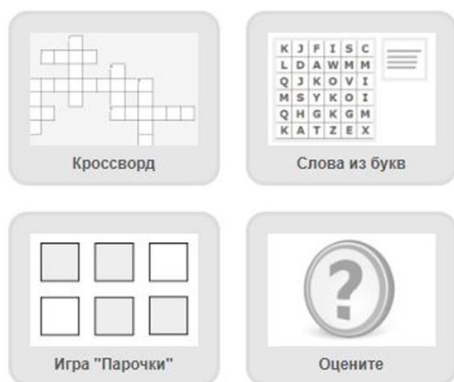
школьного предмета. Кроме того, эта онлайн платформа позволяет учителям создавать презентации для своих классов и добавлять в них интерактивные элементы, веб-ссылки или видеофрагменты.

2. Kahoot! — Создание обучающих игр. Kahoot! позволяет легко создавать, открывать, просматривать и делиться захватывающими играми за считанные минуты — на любую тему, на любом языке, на любом устройстве, для любого возраста. Данная обучающая платформа используется для проверки знаний учащихся, или же в качестве перерыва между занятиями.

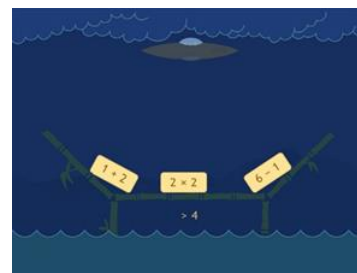
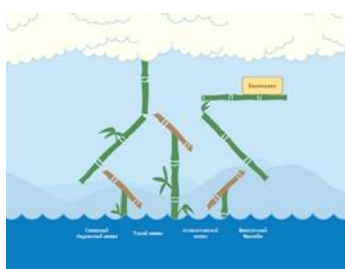
4. Matific — Интерактивные игры и тесты по математике. Matific предлагает детям дошкольного и школьного возрастов более 1000 заданий, которые ориентированы на обучение ключевым знаниям математики. Благодаря тому, что получение новой информации происходит во время игры, дети лучше усваивают программу и в них загорается желание учиться.

6. Quizizz — сервис для создания уроков, опросов и викторин. Quizizz позволяет создавать интересные опросы и викторины или находить уже готовые и применять их на уроках, давая ученикам возможность посоревноваться. С его помощью педагоги могут провести тестирование или опрос, игру или викторину, организовать соревнование или домашнюю работу, а также отслеживать результаты каждого учащегося.

7. Learnis (<https://www.learnis.ru>) – учебные веб-квесты, викторины и интеллектуальные онлайн-игры. Образовательная платформа Learnis направлена на развитие цифрового обучения в школах России и доступна педагогам любой предметной области с возможностью применения в урочной и внеурочной деятельности. Тесты, опросы, викторины, веб-квесты и игры в обучении – основа проекта Learnis, который динамично развивается и объединяет в себе лучшие практики зарубежных и отечественных цифровых образовательных ресурсов.



8. eTreniki — это онлайн-конструктор учебных тренажёров. Разнообразие конструкторов поможет учителю готовить тренажёры, тестеры, дидактические игры, направленные на различные уровни обученности детей, на формирование различных универсальных учебных действий.



## **Заключение**

Итак, цифровая трансформация заключается в том, чтобы эффективно и гибко применять цифровые технологии для перехода к персонализированному и ориентированному на результат образовательному процессу. Результаты проведенной работы показывают, что, несмотря на существование большого числа цифровых ресурсов, программ и возможностей для частичной автоматизации образовательного процесса, фигура учителя остается необходимой для эффективного завершения процесса обучения. Данную практику можно использовать на разных этапах урока как педагогам начальной школы, так и среднего и старшего звена.

## **Адресные рекомендации**

Работа по данной теме была проведена в виде мастер-класса для учителей начальных классов нашей школы. Мы готовы поделиться своим опытом с коллегами, провести мастер – класс для учителей начальных классов.

## **Источники и литература**

1. Панов В.И. Психодидактика образовательных систем: теория и практика. – СПб: Питер, 2007. – 352 с. 8. Персонализированная модель образования с использованием цифровой платформы. [Электронный ресурс] – URL: <https://vbudushee.ru/upload/lib/%D0%9F%D0%9C%D0%9E.pdf>
2. Панюкова С.В. Цифровые инструменты и сервисы в работе педагога. Учебно-методическое пособие. – М: Изд-во «Про-Пресс», 2020. – 33 с.
3. Понятие и классификация электронных образовательных изданий и ресурсов. URL: <https://infourok.ru/ponyatie-i-klassifikaciya-elektronnih-obrazovatelnih-izdaniy-i-resursov-3387115.html> (дата обращения: 17.10.2021).
4. Приоритетный проект «Создание современной образовательной среды для школьников» («Современная образовательная среда») [Электронный ресурс] – URL: <http://government.ru/projects/selection/642/>
5. Роберт И. В. Современные информационные технологии в образовании: дидактические проблемы; перспективы использования. – М.: ИИО РАО, 2010. – 140 с.
6. Шишкина Ю. М., Гатгарова Л. Х., Исламов А. Э. Классификация и инструменты современных цифровых технологий в образовании // Актуальные исследования. 2021. №47 (74). С. 136-138. URL: <https://apni.ru/article/3238-klassifikatsiya-i-instrumenti-sovremennikh> (дата обращения: 13.11.2021).