

Давлетшина Лариса Харисовна

канд. пед. наук, заместитель директора

МБОУ «Лицей при УлГТУ №45»

г. Ульяновск, Ульяновская область

ВОЗМОЖНОСТИ ОНЛАЙН-СЕРВИСОВ ПРИ ФОРМИРОВАНИИ ЦИФРОВЫХ НАВЫКОВ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ

Аннотация: в статье отмечается важность овладения школьниками качественными и прочными цифровыми навыками и цифровой грамотностью. Приведены примеры отдельных ресурсов для формирования цифровых навыков у школьников, используемых педагогами начальной школы в урочное и внеурочное время.

Ключевые слова: цифровая компетентность, цифровые навыки, цифровая грамотность, онлайн-сервис, младшие школьники.

В эпоху общества информационных технологий успешно учиться и учить в современной школе помогают множество электронных образовательных ресурсов и онлайн сервисов. При этом важным становится овладение качественными и прочными цифровыми навыками и цифровой грамотностью.

Цифровая грамотность (digital fluency) определяется набором знаний и умений, которые необходимы для безопасного и эффективного использования цифровых технологий и ресурсов Интернета. В самом широком смысле цифровая грамотность – это способность продуктивно использовать цифровые инструменты в достижении поставленных целей. Цифровая грамотность включает в себя личностные, технические и интеллектуальные навыки, необходимые для комфортной жизни в цифровом мире [1, с. 173].

Под цифровыми навыками (digital skills) мы будем понимать устоявшиеся, доведенные до автоматизма модели поведения, основанные на знаниях и умениях в области использования цифровых устройств, коммуникационных приложений и сетей для доступа к информации и управления ей. Цифровые навыки позволяют людям создавать и обмениваться цифровым контентом,

коммуницировать и решать проблемы для эффективной и творческой самореализации в обучении, работе и социальной деятельности в целом.

Несмотря на то, что поколение современных школьников определяется как поколение Z (первое поколение, рожденное в мире, где любой физический объект имеет цифровой эквивалент; в их представлении реальный и цифровой мир естественным образом переплетены; виртуальный мир просто стал частью их реального мира), существует необходимость дополнительного ознакомления их с новыми возможностями и угрозами сетевого пространства.

Школьники нуждаются в дополнительных навыках для удовлетворения своих информационных потребностей и лучшего понимания норм онлайн-среды. Цифровая грамотность занимает приоритетное место в перечне базовых навыков, востребованных в XXI веке практически на любой должности. Отмечается, что цифровая грамотность будет столь же востребована, как способность писать и читать [3, с. 64].

Приведем примеры отдельных ресурсов для формирования цифровых навыков школьников, используемых педагогами начальной школы в урочное и внеурочное время.

Ресурсы онлайн-платформы Учи.ру. Ее основными задачами являются: модернизация содержания учебных программ математического образования; обеспечение наличия общедоступных информационных ресурсов, необходимых для реализации программ; обеспечение отсутствия пробелов в базовых знаниях для каждого ученика; для мотивированных учеников предоставление всех условий для развития и применения этих способностей и, наконец, популяризация математических знаний и математического образования.

Весь курс разложен на множество взаимосвязанных интерактивных заданий, что позволяет строить индивидуальную образовательную траекторию для каждого ученика. В личном кабинете данного ресурса педагог отслеживает прогресс каждого ребенка по выполнению заданий. Можно увидеть каждого ученика в сравнении с другими, его индивидуальный темп работы.

Данная платформа может быть использована и в качестве домашнего задания, и в качестве развивающей игры в каникулы. Каждый школьник, непринужденно играя, осваивает учебный материал и получает удовольствие и стимул в учебе.

Задания отличаются от типовых задач, даны в понятной детям игровой форме и нацелены на развитие нестандартного мышления. Кроме прочего, подобные задания тренируют внимание, логику и пространственное воображение, учат мыслить шире привычных рамок, но при этом не требуют углубленного знания школьной программы. Сказать по отношению к этим задачам: «Мы этого не проходили» – нельзя.

Онлайн-формат привлекает детей сходством с компьютерной игрой, во-вторых – позволяет наглядно демонстрировать задание, в-третьих, участник узнает свой результат сразу.

Работа с подобными платформами для учителя – это хороший способ сделать свои уроки еще более яркими, благодаря возможности использовать современные интерактивные задания, а также возможность формировать домашние задания для всего класса или индивидуально для каждого ученика.

Ресурс онлайн-платформы ЯКласс.

Портал содержит онлайн-тренажеры по школьной программе и автоматическую проверку домашних заданий. На сайте компании «ЯКласс» размещена база из 1,6 трлн заданий и видеоуроков по 13 предметам школьной программы, ЕГЭ, ОГЭ и ВПР. 60% учащихся пользуются сервисом с мобильных устройств.

Платформа содержит два типа задач – с полем ввода ответа и с возможностью выбора правильного ответа из нескольких. Это не всегда оказывается удобно, потому что многие задачи требуют нескольких действий, производить которые приходится на бумаге. Из плюсов «ЯКласса»: бесплатный контент, наличие теоретического блока, который предваряет практические упражнения.

Нужно отметить, что коллекциями готовых ресурсов современного учителя уже не удивить, часто готовые ресурсы по разным причинам не устраивают творческого педагога. Такому учителю всегда хочется попробовать сделать

собственные работы или организовать проектно-исследовательскую деятельность с группой учащихся с использованием электронных образовательных ресурсов.

Сегодня интернет открывает новые, ранее неизвестные возможности для совершенствования преподавания. Поэтому мы активно осваиваем специальные онлайн сервисы для создания собственных интерактивных материалов к конкретному проекту, уроку, внеурочной деятельности. Отметим некоторые из них.

Онлайн сервис для создания интерактивных flash-ресурсов и, прежде всего, дидактических игр для уроков Class Tools.NET (<http://www.classtools.net/>). Бесплатный сервис, не требующий регистрации и позволяющий за несколько секунд создать обучающие игры, викторины, диаграммы и многое другое. Classtools.net позволяет преподавателям и школьникам создавать интерактивные flash-диаграммы для эффективного проведения презентаций, защиты проектов, представления диаграмм, аналитических докладов, планирования мероприятий и т. д. Есть возможность сохранить игры на компьютере в виде (htm) файла, разместить на страничках сайтов и блогов, поделиться ссылкой. Этот сервис также дает возможность создавать бесплатные образовательные игры. Большие возможности для создания различных интерактивных игр, которые можно использовать на уроке и на внеклассных мероприятиях, что будет способствовать повышению интереса к предмету, развивать внимание, быстроту реакции, аналитическое мышление учащихся.

Онлайн сервис для создания карточек Brain Flips (<http://www.brainflips.co>). С помощью сервиса можно изготовить карточки по предмету преподавания и тут же начать работать с ними. Карты-задания объединяются в колоды. В карточку можно добавить видео, аудио или фото для того, чтобы включить все каналы восприятия информации. Также можно пользоваться карточками других участников сервиса. Формат использования карточек выбирается учителем. Сервис создан специально для учителей. Есть возможность создавать группы, подключать к группе участников. Сервис на английском языке, но поддерживает кириллицу. Этот сервис можно использовать для создания различных дидактических

материалов для уроков математики, русского языка, лигатурного чтения, окружающего мира, создавая различные тесты для проверки усвоения программного материала.

Онлайн сервис Flashcard Machine (<http://www.flashcardmachine.com>) создан для подготовки дидактических материалов в игровой форме в виде наборов карточек. Материалы на карточках могут быть в виде текста, изображений, звука, ссылок. Вопросы готового набора карточек при запуске тасуются случайным образом. Имеется большая коллекция готовых карточек, разложенная по темам, возрастам. Учитель может на сервисе создавать викторины по тематике предмета и использовать для закрепления учебного материала и для контроля знаний, а также для организации внеурочной и урочной деятельности.

Учитывая психологические особенности младшего школьника, работа с использованием интернет-технологий должна быть чётко продумана и дозирована. Планируя урок, внеклассное мероприятие в начальной школе, учитель должен продумать цель, место и способ использования сети Интернет [2]. Использование ресурсов сети Интернет на уроках и во внеурочное время позволяет разнообразить учебный процесс в начальной школе; повысить мотивацию к изучаемому предмету; эффективно применять инновационные технологии и методики; обмениваться опытом друг с другом.

Нужно помнить, что гаджеты – это не просто развлечение, они должны стать инструментом познания, приносить ребёнку пользу. В цифровом мире нельзя прожить без умения работать с цифровыми технологиями, в том числе с виртуальной и дополненной реальностью. Задача современной начальной школы заключается не только в том, чтобы дать детям знания, но и в том, чтобы научить своих воспитанников искать эти знания и осваивать самостоятельно.

Тенденции развития современного общества подтверждают, что направление, связанное с разработкой электронных образовательных площадок, непрерывно развиваются и отмеченные в статье ресурсы – это лишь часть из многих инструментов для формирования и совершенствования цифровых навыков школьников.

Список литературы

1. Бороненко Т.А. Развитие цифровой грамотности школьников в условиях создания цифровой образовательной среды / Т.А. Бороненко, А.В. Кайсина, В.С. Федотова // Перспективы науки и образования – 2019. – №2 (38). – С. 167–193.
2. Васильева И.А. Психологические аспекты применения информационных технологий / И.А. Васильева, Е.М. Осипова, Н.Н. Петрова // Вопросы психологии. – 2002. – №3. – С. 80–88.
3. Пешкова Г.Ю. Цифровая экономика и кадровый потенциал: стратегическая взаимосвязь и перспективы / Г.Ю. Пешкова, А.Ю. Самарина // Образование и наука. – 2018. – Т. 20, №10. – С. 50–75.