

Турдубаева А.Б., Эржигитова Ш.Ж.

БАШТАЛГЫЧ МЕКТЕПТЕГИ ТЕХНОЛОГИЯЛАР – ОКУУГА
 КЫЗЫГУУНУН МОТИВАЦИЯСЫ
 Турдубаева А.Б., Эржигитова Ш.Ж.

ТЕХНОЛОГИИ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ – МОТИВАЦИЯ
 ИНТЕРЕСА К ОБУЧЕНИЮ
 Turdubaeva A., Erzhigitova Sh.

TECHNOLOGY IN PRIMARY SCHOOL – MOTIVATION
 OF INTEREST IN LEARNING

УДК: 373

Бул макалада автор мектепте маалыматтык-коммуникациялык технологияларды активдүү жана сабаттуу пайдалануу тууралуу каралган. Кыргызстанда мамлекеттик стандартты киргизүүдө заманбап мектептин милдети – баланын ыктарына, кызыкчылыктарына, муктаждыктарына жана жеке турмуштук максаттарына жараша анын өнүгүүсү жана өркүндөтүлүшү үчүн шарттарды түзүү. Башталгыч мектеп-окуучулардын инсандык өзгөчөлүктөрүн жана психикалык сапаттарын интенсивдүү өнүктүрүү жүрүп жаткан жалпы билим берүү жараянынын биринчи жана маанилүү баскычы экендиги маалым. Башталгыч мектеп-окуучулардын инсандык өзгөчөлүктөрүн жана психикалык сапаттарын интенсивдүү өнүктүрүп жаткан жалпы билим берүү жараянынын биринчи жана маанилүү баскычы. Маалыматтык технологияларды өнүктүрүүнүн заманбап багыттары билим берүү процессинде мотивацияны, окууга кызыгууну жогорулатуу, окуп жаткандардын предметтерди теренирээк түшүнүүсүн калыптандыруу үчүн мобилдик түзүлүштөрдү, интерактивдик доскаларды жана ушул сыяктуу колдонууга мүмкүндүк берет.

Негизги сөздөр: башталгыч мектеп, жалпы билим берүү процесси, инсандык өзгөчөлүктөрдү өнүктүрүү, психикалык сапаттарды өнүктүрүү, маалыматтык технологиялар, мотивацияны жогорулатуу, окууга, билимге кызыгуу.

В данной статье автор рассуждает об активном и грамотном использовании информационно-коммуникационных технологий в начальной школе. В Кыргызстане во время внедрения государственного стандарта задача современной школы – создать условия для развития и совершенствования ребёнка, исходя из его склонностей, интересов, потребностей и собственных жизненных целей. Начальная школа – первая и важнейшая ступень в общеобразовательном процессе, когда происходит интенсивное развитие личностных характеристик и психических качеств обучающихся. Начальная школа – первая и важнейшая ступень в общеобразовательном процессе, когда происходит интенсивное развитие личностных характеристик и психических качеств обучающихся. Современные направления развития информационных технологий, дают возможность применения мобильных устройств в образовательном процессе для повышения мотивации, интереса к обучению, формированию более глубокого понимания предметов обучающимися.

Ключевые слова: начальная школа, общеобразовательный процесс, развитие личностных характеристик, развитие психических качеств, информационные технологии, повышение мотивации, интерес к обучению, образование.

In this article, the author discusses the active and competent use of information and communication technologies in primary school. In this article, the author discusses the active and competent use of information and communication technologies in primary school. In Kyrgyzstan, during the implementation of the state standard, the task of a modern school is to create conditions for the development and improvement of a child, based on his inclinations, interests, needs and his own life goals. Primary school is the first and most important stage in the educational process, when there is an intensive development of personal characteristics and mental qualities of students. Primary school is the first and most important stage in the educational process, when there is an intensive development of personal characteristics and mental qualities of students. Modern trends in the development of information technologies make it possible to use mobile devices in the educational process to increase motivation, interest in learning, and the formation of a deeper understanding of subjects by students.

Key words: primary school, general education process, development of personal characteristics, development of mental qualities, information technology, increased motivation, interest in learning, education.

Начальная школа – первая и важнейшая ступень в общеобразовательном процессе, когда происходит интенсивное развитие личностных характеристик и психических качеств обучающихся. Современные направления развития информационных технологий, дают возможность применения

мобильных устройств в образовательном процессе для повышения мотивации, интереса к обучению, формированию более глубокого понимания предметов обучающимися.

Работая много лет в школе, мы видим, что образование, которое обучающиеся получают сегодня, не устраивает ни их самих, ни родителей, ни общество в целом. Мы видим, как изменяется процесс обучения в связи с развитием ИКТ, насколько сильное воздействие оказывает информационно-образовательная среда на участников образовательного процесса.

Готовя обучающихся к жизни в информационном обществе, мы понимаем, что наша задача научить их ориентироваться в информационном пространстве, использовать его для решения своих познавательных и жизненных проблем, помочь отличать достоверную информацию от заведомо ложной, не теряться в потоках информации, которая обрушивается со всех сторон.

Современные дети не могут обойтись без смартфонов, планшетов и портативных игровых устройств. Эти технологии стали неотъемлемой частью их повседневной жизни, они играют с ними дома, на улицах, даже на переменах. Однако, когда в школе устройства запрещены, они только привлекают внимание учеников, создавая сильное желание использовать их и отвлекая от учебного процесса. Наш опыт показывает, что интеграция мобильных устройств с возможностями дополненной реальности предоставляет уникальную возможность сделать обучение более лично значимым.

Мы нацеливаемся на создание окружения, способствующего положительной мотивации для изучения и осознанного усвоения опыта активной творческой и познавательной деятельности школьников. Для достижения этой цели мы предлагаем модификацию методик обучения, внедряя элементы дополненной реальности и мобильных устройств.

Изучив текущие тенденции в развитии сферы информационных технологий, мы пришли к выводу, что внедрение мобильного обучения с использованием дополненной реальности должно осуществляться через форму игры для наших обучающихся. Российский педагог П.Ф. Лесгафт придавал важное значение играм детей. «Игра, - писал он, - есть упражнение, при посредстве которого ребенок готовится к жизни [1]. Предлагаем геймифицировать процесс использования игрового мышления и динамики игр для активного вовлечения обучающихся в решение задач. Даже самый сложный и теоретически сухой материал приобретет привлекательность, если представить его в форме увлекательной игры.

Сетевые формы работы, такие как проекты, флешмобы, квесты и другие, стали неотъемлемой частью внешкольной деятельности современных школ. Эти методы играют ключевую роль в целенаправленном процессе становления школьника как личности, обладающей комплексом компетенций, необходимых для успешной адаптации в XXI веке. Одной из важных педагогических целей является формирование коммуникативных универсальных учебных действий через организацию сетевого взаимодействия. Важным аспектом такой деятельности, как показывает практика, является также повышение профессиональной компетентности педагога.

Главная задача педагогической технологии – «не обучить ребенка всему, что только возможно, а научит его учиться самостоятельно, анализировать ситуацию, делать выводы и находить решения для проблемы, с которой он сталкивается. В конечном счете, основной целью педагогической технологии является развитие познавательных интересов учащихся, активности и творческих способностей, что в свою очередь повышает качество обучения [2].

На сегодняшний день на занятиях по музыке, искусству, технологии, а также во внешкольной деятельности наши учащиеся учатся, используя мобильные устройства в игровой форме. Этот процесс не сводится к простой передаче информации, а представляет собой активную учебную деятельность, придающую образовательному процессу индивидуальный характер. Иными словами, это осуществляется через призму лично-деятельностного подхода к обучению.

По результатам проведенных опросов выявлено, что 74,2% обучающихся обладают смартфонами на операционной системе Android, в то время как 14,5% предпочитают iPhone с операционной системой iOS. Эти данные подтверждают, что у нас есть возможность интегрировать мобильные устройства в образовательный процесс, предполагая организацию занятий как в формате фронтальных, так и групповых занятий. Важно отметить, что 100% обучающихся в домашних условиях имеют доступ к интернету через мобильные устройства, будь то их собственные или принадлежащие семье.

Многие ученые отмечают, что, общение оказывает большое влияние на восприятие любой информации и усвоение ее школьниками, оно средство социального утверждения личности, в нем школьник находит поддержку своих настроений, чувств переживаний. Владеть искусством общения ему необходимо еще и потому, что сегодня успешность в жизни человека в обществе во многом зависит от того, насколько он владеет навыками как функционального, так и эмоционального общения [3].

С помощью общения новыми технологиями, как специфического вида деятельности ученик осваивает и усваивает жизненный опыт окружающих и поколений. Общение новыми технологиями есть тот новый принцип организации учебной работы, в которой активно вовлечен не просто отдельный ученик в целом все коллектив.

Педагогическая технология – это системный метод сознания, применения и определения всего процесса преподавания и усвоения знаний с учетом технических и человеческих ресурсов и их взаимодействия, ставящий своей задачей оптимизацию форм образования.

Новые образовательные технологии зарождаются как результат научных исследований. Например, появление кибернетики способствовало развитию программированного обучения, результаты развития человеческого мышления привели к необходимости проблемного обучения [4].

Мы провели анализ нескольких мобильных приложений дополненной реальности, которые успешно могут применяться в образовательной сфере, особенно в контексте обучающих игр. Этот анализ программного обеспечения позволил нам выбрать бесплатные приложения, которые не только легки в использовании, но также обладают перспективой для целей образования. Инструкции по загрузке и использованию этих приложений были предоставлены обучающимся, педагогам и родителям в форме презентации и размещены на веб-сайте «Информационные технологии в школе».

Часто активно внедряется в образовательный процесс приложения дополненной реальности, такие как Qr-код, Quiver, Chromville, LandscapAR Augmented Reality, Aurasma, Plicker и другие. Мы активно внедряем в образовательный процесс приложения дополненной реальности, такие как Qr-код, Quiver, Chromville, LandscapAR Augmented Reality, Aurasma, Plicker и другие..

Примером простого использования дополненной реальности является сканирование и распознавание QR-кодов. С их помощью обучающиеся кодируют текстовую информацию, ссылки на веб-страницы и музыкальные отрывки. При использовании электронной доски Linoit ученики могут совместно работать как на уроках, так и дома, создавая контент с элементами дополненной реальности. Мы также разработали и провели QR-квесты, такие как «Мир искусства», в рамках которых обучающиеся исследовали различные темы, такие как «Импрессионизм в живописи» и «Романса трепетные звуки».

Мы отдаём предпочтение методам обучения, направленным на освоение универсальных способов деятельности, таких как познавательная, ценностно-ориентационная, практическая и коммуникативная. Методы, такие как проблемное обучение и метод проектов, организуют обучение таким образом, что ученики активно используют как собственные ресурсы, так и ресурсы информационно-образовательного пространства.

Начало формы

Для проведения фронтального опроса с целью оценки усвоения материала на уроке мы успешно применяем приложение Plickers (<https://www.plickers.com>). Это приложение обеспечивает непрерывный мониторинг знаний учеников, занимая всего несколько минут урока. Система включает в себя мобильное приложение, веб-сайт и специальные карточки с QR-кодами, которые распечатываются для использования на уроке.

Проект Quiver (<http://www.quivervision.com>) оживляет наши уроки и делает их более интересными. Перед началом урока мы загружаем и печатаем специальные картинки-маркеры. Обучающиеся устанавливают приложение на свои устройства, после чего, сканируя маркеры, они видят появление трехмерных объектов. Персонажи словно выходят из страницы учебника, создавая уникальный опыт обучения. Раскраски, доступные в приложении, служат дополнением к учебным темам, иллюстрацией к песням и музыкальным произведениям, а также оживляют творческие работы обучающихся.

При использовании приложения дополненной реальности Aurasma (HP Reveal) <https://www.aurasma.com>, мы придаём нашим методическим материалам, учебным пособиям и школьным изданиям дополнительные интерактивные возможности. Это делается для более наглядного представления материала и увлечения обучающихся благодаря яркой графике, анимации, видео, аудио и 3D-контенту. Например, на уроках музыки, при изучении либретто и с канировании фотоизображений, учащиеся окупнутся в атмосферу оперы и смогут прослушать музыкальные фрагменты. А на занятиях технологии, фотоизображения преобразятся в видеоролики о различных профессиях и особенностях обработки материалов.

Начало формы

Методы мобильного обучения принимают особенности открытых образовательных технологий, в которых определены этапы движения к общей цели. Однако сама цель, выбор конкретного содержания и применение методов внутри этих этапов остаются зависимыми от индивидуальных особенностей обучающегося.

Преимущества активных, групповых и коллективных методов обучения включают в себя:

- Развитие положительной самооценки и понимания других обучающихся, а также их потребностей;
 - Приоритетное внимание к развитию умений сотрудничества и конкуренции;
 - Развитие умений слушания и коммуникации;
 - Поощрение новаторства и творчества.
- Начало формы

На уроках музыки, искусства и технологии, в качестве образовательных средств используются электронные информационные объекты, которые составляют часть наглядно-демонстрационного комплекса. Эти объекты можно разделить на несколько категорий:

- Реалистические объекты: фотоиллюстрации, аудиовизуальные материалы (видеофрагменты, кинофрагменты), материальные и технические средства для трудовой и изобразительной деятельности (обработочные, измерительные, чертежные инструменты).
- Синтезированные объекты: анимированные модели/карты, мультимедийные лекции (интерактивные доски, мультимедийные проекторы), виртуальные лаборатории.
- Символьные объекты: таблицы, включающие текст и числовые данные.

Сегодня мы ощущаем значительное воздействие информационно-образовательного пространства на процесс обучения.

Слово «интерактив» пришло к нам из английского от слова «interact». «Inter» - «взаимный», «act» - действовать.

Интерактивный – означает способность взаимодействовать или находится в режиме беседы, диалога с кем-либо (человеком) или чем-либо (например, компьютером). Следовательно, интерактивное обучение – это, прежде всего, диалоговое обучение, в ходе которого осуществляется взаимодействие преподавателя и обучающегося.

Особенности этого взаимодействия состоят в следующем:

- пребывание субъектов образования в одном смысловом пространстве;
- совместное погружение в проблемное поле решаемой задачи, т.е. включение в единое творческое пространство;
- согласованность в выборе средств и методов реализации решения задачи;
- совместное вхождение в близкое эмоциональное состояние, переживание созвучных чувств, сопутствующих принятию и осуществлению решения задач.

Суть интерактивного обучения состоит в том, что учебный процесс организован таким образом, что практически все обучающиеся оказываются вовлеченными в процесс познания, они имеют возможность понимать и рефлексировать по поводу того, что они знают и думают. Совместная деятельность обучающихся в процессе познания, освоения учебного материала означает, что каждый вносит свой особый индивидуальный вклад, идет обмен знаниями, идеями, способами деятельности. Причем, происходит это в атмосфере доброжелательности и взаимной поддержки, что позволяет не только получать новое знание, но и развивает саму познавательную деятельность, переводит ее на более высокие формы кооперации и сотрудничества.

Характеристика, сущностная особенность интерактивных форм – это высокий уровень взаимно направленной активности субъектов взаимодействия, эмоциональное, духовное единение участников.

В одной китайской притче говорится: «Скажи мне - и я забуду; покажи мне - и я запомню; дай сделать - и я пойму». В этих словах находит свое отражение суть интерактивного обучения.

При использовании интерактивных методов обучаемый становится полноправным участником процесса восприятия, его опыт служит основным источником учебного познания [5].

Начало формы

Совместная деятельность и взаимодействие как равноправных партнеров, то есть педагога и ученика, представляют собой ключевой элемент успешного образовательного процесса. В разумных пределах использование мобильных средств не изменяет сути обучения, но в тоже время может освободить учителя от рутинных задач, предоставляя больше времени для творческого подхода и создавая более благоприятные условия для повышения мотивации и интереса к учебному процессу. Однако необходимо внимательно анализировать и проектировать роль и место этих средств на уроке.

Избыточное использование мобильных технологий в обучении может оказать такое же негативное воздействие, как и их недооценка.

Начало формы

Можно подчеркнуть, что в информационном обществе понимание процесса обучения не подразумевает полного отказа от традиционных дидактических концепций. Однако оно требует дальнейшего развития и переосмысления с новых позиций, включая различные дидактические подходы.

Литература:

1. История педагогики. – Москва, 1961. – С. 200;
2. Курбонов А., Турдубаева А.Б. Информационные технологии – требование времени. / Баткен мамлекеттик университетинин Жарчысы. - Баткен, 2022. – С. 93.
3. Иванхин В.В. Почему у Ильина читают все? - Москва, 1990. – С. 59.
4. Гусейнзаде Р.Л., Мамедов Т.М. Педагогика. – Баку, 2015. – С. 161.
5. Гусейнзаде Р.Л., Мамедов Т.М. Педагогика. – Баку, 2015. – С. 156-157.