

СОВРЕМЕННЫЕ ДОШКОЛЬНИКИ И ЦИФРОВАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

© Семенова Я.С.

ЧГПУ им. И.Я. Яковлева, г. Чебоксары

В статье поднимается проблема обучения детей поколения «Альфа», появившихся на свет в период с 2010 года. Социальный исследователь Марк МакКриндл, предложивший термин «поколение Альфа» сказал, что оно будет самым формально образованным поколением за всю историю, но поколением с наибольшим количеством технологий и самым богатым поколением в мире. Освещаются вопросы цифровизации и геймификации образования современных дошкольников.

Ключевые слова: поколение Альфа, геймификация, цифровизация, гаджетизация.

Многие слышали, что сегодня за поколением Z следует поколение «Альфа», которое, по словам социолога М. МакКриндла, будет самым формально образованным поколением за всю историю, однако с наибольшим количеством технологий. Это дети, которые родились, начиная с 2010 года, к слову в этот же год запустили Instagram. Они легко пользуются смартфонами как, в свое время, их предшественники использовали для этих же целей карандаш и бумагу. Голосовые помощники Siri и «Алиса» сопровождают их с ранних лет.

Исследователи отмечают, что почти треть жизни самых старших из Альф (9–10 лет) прошла на дистанционном обучении в связи с грянувшей в 2020 году пандемией: дети прекрасно понимают, что такое онлайн-образование и Zoom, и навсегда запомнят, как их мамы и папы работали за кухонным столом или на диване, а балконы превращались в офис.

Для поколения Альфа характерно «отложенное взросление»: им будет нужно больше времени, чтобы осознать и принять взрослые обязанности, они будут дольше учиться и даже позже рожать. Теперь они хотят получать не широкое образование, а углубляться в интересующие их темы, принимать, если это необходимо, вызовы.

Альфы обладают клиповым мышлением. Отсюда следует, что информация, адресованная им, должна подаваться кратко и концентрированно. Сегодня дети познают мир преимущественно с помощью зрения, а с начала обучения в школе возникают трудности: им трудно усидеть на месте весь урок, слушая учителя, если тот в основном только говорит и объясняет.

На конференции TEDx в 2017 году представили следующую классификацию современных детей-альф в зависимости от степени участия родителей в ходе освоения цифровой реальности:

1. «Цифровые сироты» – родители предоставили им неограниченный доступ к цифровым технологиям, но сопровождение этого процесса отсутствует. 2.

2. «Цифровые изгнанники» практически не используют цифровые технологии, т.к. родители хотят, чтобы их дети как можно позже вошли в цифровой мир. В дальнейшем, при отсутствии опыта, многие из них первыми подвергаются рискам и попадают в различные неприятности в цифровом мире.

3. «Цифровые наследники» благодаря своим родителям и учителям обладают глубокими техническими навыками, т.к. их направляли в цифровом образовании. Уже в школе дети знают, как создавать сайты, работать с видео, умеют программировать.

Руководитель образовательной онлайн-платформы для дошкольников «Чевостик» Дмитрий Томисонец отмечает, что кардинально изменил подачу материалов для детей за последние несколько лет [1]. Данный интерактивный образовательный сайт развивает у альф аудиальные навыки, а также помогает детям исследовать и любить окружающий мир. Пока ребенок слушает Чевостика, он может рисовать, собирать конструктор, и воспринимая информацию на слух. После устной части он рассматривает или читает интересные факты по

этой теме, слушает характерные звуки или даже может поиграть в игру. Слушая урок, ребенок может им управлять, взаимодействуя с персонажами на экране, и меняя развитие сюжета. В личном кабинете сайта есть статистика для родителей, например, какими темами интересуется – это помогает определить их дальнейший путь развития.

Но даже из клиповости мышления «альфа» можно извлечь пользу, ведь инструменты для обучения детей данного поколения (YouTube, Microsoft Teams, Zoom, Google Meet, онлайн-доски и др.) уже никуда не уйдут. В период пандемии многие поняли, что смешанный тип обучения может быть достаточно эффективным. Социальные сети и мессенджеры становятся дополнительным источником образования. Педагоги открывают собственные образовательные каналы и аккаунты. Искусственный интеллект может находить лучшее время для обучения, определять сильные и слабые стороны ребенка и строить индивидуальную траекторию обучения. Например, проект Khan Academy показывает, что есть индивидуальная кривая развития ребенка. И подавать информацию нужно именно в том темпе, в котором ребенок ее усваивает, а не просто поступательно и в усредненном порядке [1].

За интерес поколения Альфа бороться еще сложнее, чем за внимание зумеров. Становятся популярны образовательные маркетплейсы: они реализуют потребность детей в хаотичном потреблении: можно найти как рассказы про динозавров, устройство телескопа, историю Древнего Мира, так и мемы, «Гарри Поттера» или My Little Pony. Относительно недавно было создано обучающее путешествие с «Лабораторией Александра Толмачева» (detektor) – это видеолекции, подкасты, книги.

В будущем Альфы будут работать в профессиях, которых сейчас пока еще нет. Сегодня важнее учить детей работать с информацией, общаться с людьми, уметь отстаивать и аргументировать свои идеи (концепция 4К: коммуникация, креативность, критическое мышление и координация). Альфа-обучающиеся в наибольшей степени, чем зумеры, обладают цифровыми навыками и творческими способностями. В 2020 году аналитики Common Sense Census констатировали, что дошкольники проводят у экрана гаджетов в среднем более 3 часов в день.

Активно развиваются технологии EdTech для дошкольников, и это не только онлайн-кружки. Сюда относятся технологии, на основе которых создаются цифровые продукты, помогающие детям в обучении: распознавание речи, образовательные мобильные приложения, web-платформы, онлайн-тренажеры, а также различные форматы дистанционного обучения (образовательные казуальные игры и задания с высокой долей геймификации, индивидуальные и групповые онлайн-уроки, анимационные обучающие ролики с закадровым голосом или же видео с актерами и куклами (IntellectoKids). Видеозанятия отличаются от онлайн-уроков тем, что ребенок в любой момент может остановить запись и отдохнуть – дети учатся в своем темпе.

Во время локдауна дети не ходили в образовательные учреждения, и родителям нужно было занимать их полезными занятиями, пока взрослые удаленно работают. Планшеты и компьютеры из врагов превратились в помощников. Однако разработчики сталкиваются с проблемой, когда необходимо удовлетворять потребности и детей, и родителей, ведь последним польза, а детям – интересный захватывающий контент. Кроме того, дошкольники постоянно отвлекаются, им сложно долго усваивать информацию на одном месте, и цифровое обучение часто превращается в гонку за вниманием ребенка. Благодаря геймификации в продуктах EdTech-компаний для детей дошкольного возраста используются различные системы поощрения, соревновательные элементы, яркий сюжет.

Однако онлайн-кружки в этом отношении более в выгодном положении, чем разработчики приложений, поскольку в них есть онлайн-педагог. Используемые им методы и приемы способствуют успешному восприятию ребенком изучаемого материала. В видеокурсе обучающие игры могут чередоваться со сюжетными историями, песенками, обучающей анимацией.

Иммерсивное обучение (дополненная и виртуальная реальность) становится все более популярным во всем мире. Виртуальная реальность полностью создает искусственную среду: пустыню, лес, море, зоопарк, то приложения с дополненной реальностью используют реальную действительность, накладывая на нее новые подвижные объекты (например, знаменитая игра Pokemon Go). Такие приложения (Math Skills Edition) учат считать: на экране появляются трехмерные цифры; оживлять сюжет и персонажей в детском произведении, которое читает взрослый (интерактивная книга Ernie's Wish Trail от компании Aug Pix). Дополненная реальность делает обучение дошкольников еще более наглядно-образным и интерактивным. Ее преимущество в том, чтобы знакомить детей с объектами, фактами, явлениями, которые невозможно воссоздать в условиях помещения (дикие или экзотические животные, пирамиды Хеопса либо другие памятники архитектуры, планеты Солнечной системы, правильное поведение во время пожара, различные профессии, строение человеческого тела и др.). Дети могут поворачивать предметы, увеличивать их руками, исследуя их со всех сторон с помощью трехмерного аудиовизуального подхода. Все это оказывает мощное сенсорное воздействие на обучающегося, помогает продуктивнее запомнить материал и осознать его.

Дошкольники до обучения в школе нередко не владеют навыками чтения, поэтому большие возможности им представляет технологии распознавания и синтеза речи, умные колонки. Детям поколения Альфа интересно задавать познавательные вопросы голосовому помощнику. Ребенок запоминает звучание и значение слов, отрабатывает произношение через диалоги с персонажами, учится понимать обращенную речь на слух. Особенно это актуально при изучении дошкольниками иностранных языков (приложения Buddy.ai, English for kids).

Впереди бурное развитие персонализированного обучения на основе искусственного интеллекта: он может помочь выявить слабые и сильные стороны обучающегося (исходный уровень знаний, время выполнения задания, правильность его выполнения, какие задания вызвали затруднения) и на базе этих сведений адаптировать существующий контент для индивидуальной траектории и темпа обучения ребенка.

Как показали результаты исследования Mail.ru Group и платформы «Учи.ру», 84% российских педагогов уверены: учитель должен в совершенстве владеть цифровыми технологиями. Все больше учителей понимают важность и полезность технологий в учебном процессе: они мотивируют и вовлекают учеников (об этом говорят 38% педагогов), повышают привлекательность уроков (также 38%) и экономят время (13%)[2].

Как выражается современная молодежь, «цифровой» педагог для поколения Альфа должен быть IT-френдли. Это значит быть компетентным в использовании различных информационных технологий: создавать викторины и презентации, моделировать квесты, скидывать в «облачное хранилище» материалы и задания, быть доступным в популярных социальных сетях.

И для этого совсем необязательно иметь дорогостоящее оборудование. Например, у самого «цифрового» учителя 2020 года Дианы Минец есть собственный стикерпак – серия эмодзи, похожих на нее саму, которые она использует в своих презентациях. Подобные вещи привлекают внимание детей и повышают их интерес к учителю и предмету [2]. В социальных сетях также бесплатно доступны и онлайн-трансляции, и видеозвонки, и опросы. В интернете существует много геймифицированных инструментов для создания квестов, квизов, опросников и викторин, которые нравятся детям.

Однако важно помнить, что цифровые инструменты – это только помощники педагога. Все же подавляющая часть результативности обучения детей любого поколения зависит от уровня его профессионально-личностной готовности. И все же, если мы хотим, чтобы у современных детей появилось стремление познать, изучить, сделать что-то самостоятельно, то одного знания предмета и харизмы педагога может быть недостаточно. Альфы редко пользуются печатными изданиями, в их жизни с рождения присутствует интернет. И педагогу тоже нужно «быть в тренде», иначе дети поколения альфа и даже Z будут снисходительно

воспринимать его как «динозавра». А если он отлично ориентируется в «цифре», это вызывает у его воспитанников несомненное уважение, повышает его авторитет [3].

Таким образом, педагоги для сегодняшних Альф должны вдохновляться культурой инноваций и трансформировать традиционные подходы в обучении. Уже неактуальны сухие факты и пресные знания. Необходимы жизненные примеры, яркие демонстрации и захватывающие внимание ребенка технологии для вовлечения в образовательный процесс.

ЛИТЕРАТУРА

1. Томисонец Д. Борьба за внимание: как обучать поколение Альфа / Д. Томисонец. – URL: <https://trends.rbc.ru/trends/education/62022e079a79475f2627b1c7>
2. Цифровой учитель: как педагогам вовлекать учеников с помощью технологий. – URL: <https://etovmode.com/cifrovoy-ychitel-kak-pedagogam-vovlekat-ychenikov-s-pomoshu-tehnologii-rbk-trendy/>
3. Алисултанова Э.Д., Хаджиева Л.К., Шудуева З.А.// Методы интеллектуального анализа данных в образовании// Вестник ГГНТУ. Гуманитарные и социально-экономические науки. Том: XVIII, номер: 2 (28), Грозный 2022

±

MODERN PRESCHOOLERS AND DIGITAL REALITY

© Ya.S. Semenova, I.Ya. Yakovlev

ChSPU, Cheboksary

The article raises the problem of teaching children of the "Alpha" generation who were born in the period since 2010. Social researcher Mark McCrindle, who coined the term "Alpha generation," said it would be the most formally educated generation ever, but the generation with the most technology and the richest generation in the world. The issues of digitalization and gamification of education of modern preschoolers are highlighted.

Keywords: Alpha generation, gamification, digitalization, gadgetization.