

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего образования
«Южно-Уральский государственный гуманитарно-педагогический университет»
(ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)
Факультет дошкольного образования
Кафедра педагогики и психологии детства



ИНФОРМАЦИОННАЯ КУЛЬТУРА СОВРЕМЕННОГО ДЕТСТВА

*Сборник статей
Международной научно-практической конференции*

**Россия, г. Челябинск,
31 октября — 1 ноября 2019 года**

УДК 004.8-053
ББК 71.0
И74

Редакционная коллегия

Ответственный редактор

И. Ю. Иванова, кандидат педагогических наук, доцент

(Южно-Уральский государственный гуманитарно-педагогический университет);

И. Е. Емельянова, доктор педагогических наук, доцент

(Южно-Уральский государственный гуманитарно-педагогический университет);

О. Г. Филиппова, доктор педагогических наук, доцент

(Южно-Уральский государственный гуманитарно-педагогический университет)

Информационная культура современного детства [Текст] : сборник статей Международной научно-практической конференции «Информационная культура современного детства» (г. Челябинск, 31 октября — 1 ноября 2019 года). – Челябинск : Издательский центр «Титул», 2019. – 250 с.

ISBN 978-5-6043555-4-1

В сборнике представлены научно-методические статьи педагогов, студентов, магистрантов, аспирантов России, Китая, Узбекистана, Белоруссии, подводящие промежуточные итоги научных изысканий по проблеме формирования информационной культуры современного детства. В материалах статей отражена практическая реализация идей формирования информационной культуры современных детей в образовательном пространстве. Результаты проведенных исследований способствуют определению дальнейших перспектив решения задач дошкольного и начального общего, профессионального образования с учетом социального заказа и требований федеральных государственных образовательных стандартов.

Сборник научно-методических статей адресован педагогическим работникам различных уровней образования: руководителям дошкольных и общеобразовательных организаций, педагогам дошкольного образования, учителям общеобразовательных организаций, студентам и преподавателям педагогических университетов и педагогических колледжей.

УДК 004.8-053
ББК 71.0

Все статьи проходят рецензирование. Статьи изданы в авторской редакции. Ответственность за соблюдение законов об интеллектуальной собственности несут авторы публикуемых материалов.

Сборник издан при финансовой поддержке гранта РФФИ № 18-013-00743 А «Становление основ информационной грамотности дошкольников».

ISBN 978-5-6043555-4-1

© Иванова И. Ю., 2019
© Коллектив авторов, 2019

<i>Рузиева М.Я.</i>	
Использование инновационных технологий при преподавании жанров фольклора на уроках литературы.....	46
<i>Хасанова Г.К.</i>	
Проблемы и перспективы становления информационной грамотности детей дошкольного возраста в Узбекистане.....	50
<i>Ху Чжюань</i>	
Эксперимент по использованию интернет технологий для распространения идей методов чтения у детей в Китае – эксперимент«100 групп, 1000 детей» ..	54
<i>Чжан Шу</i>	
Формирование информационной грамотности детей дошкольного возраста в Китае.....	58
<i>Раздел 3. Психолого-педагогические особенности обучения и воспитания поколения Digital natives.....</i>	63
<i>Вертякова Э.Ф., Мудрак Т.С.</i>	
Приобщение детей-мигрантов к ценностям российской культуры средствами информационно-коммуникационных технологий.....	63
<i>Галиуллина Э.Р., Зарипова Р.С.</i>	
Цифровые игры как метод обучения детей.....	65
<i>Герасимова А.Ю., Сафонова А.К., Иванова И.Ю.</i>	
Феномен клипового мышления как результат трансформации ребенка в цифровом обществе.....	68
<i>Дубешко Н.Г.</i>	
Научно-методическое обеспечение обучения детей старшего дошкольного возраста основам робототехники	71
<i>Нурисламова Е.Р., Сунагатуллина И.И.</i>	
Особенности обучения поколение digital natives.....	73
<i>Терещенко М.Н., Шульгина Е.В.</i>	
Применение интерактивных средств в решении проблемных ситуаций....	77

Более того, Цифровые образовательные ресурсы (ЦОР). В коллекции ЦОР можно найти презентации, слайды, плакаты к любому уроку.

Таким образом, современные информационные технологии все больше становятся частью современной культуры. На сегодняшний день они очень часто внедряются в образовательный процесс, делая обучение интереснее и продуктивнее. Для детей-мигрантов ИКТ не только являются привлечением к подаваемой информации, но и поддержкой в понимании сути этой информации. Они чувствуют себя частью учебного процесса, активно принимают участие в уроке, а также видят результаты своей деятельности. Для приобщения детей-мигрантов к ценностям российской культуры ИКТ является важнейшим инструментом, позволяющим в форме наглядной, интересной, необычной подачи информации заинтересовать не только людей, не знающих о российской культуре ничего, но и тех детей, кто уже обладает этими знаниями.

Литература

1. Гора самоцветов. Канал на Youtube // URL: <https://www.youtube.com/watch?v=cPAMpf9T1RY> (дата обращения 22.09.2019).
2. Мешкова Г.Н. Информационно-коммуникативные технологии как средство повышения эффективности урока // URL: <https://pedportal.net/starshie-klassy/fizika/informacionno-kommunikacionnye-tehnologii-kak-sredstvo-povysheniya-effektivnosti-uroka-566686> (дата обращения: 22.09.2019).
3. Сидоров Е.В., Фрадкин В.Е. Информационная компетентность учителя. (Монография). Спб, ИПО РАО, 2008. 126 с.

ЦИФРОВЫЕ ИГРЫ КАК МЕТОД ОБУЧЕНИЯ ДЕТЕЙ

Э.Р. Галиуллина, Р.С. Зарипова

Россия, г. Казань, КГЭУ

zarim@rambler.ru

Аннотация: В данной статье анализируются образовательные цифровые игры, которые могут быть интересным способом изучения сложных предметов, которые обычно не нравятся ученикам. В данном упражнении используются несколько образовательных цифровых игр в качестве учебного пособия, которое позволяет обучающемуся изучать и понимать сложные предметы без чрезмерного стресса.

Abstract: This article analyzes educational digital games that can be an interesting way to study complex subjects that students usually don't like. In this exercise, several educational digital games are used as an educational tool that allows the learner to learn and understand complex subjects without undue stress.

Ключевые слова: цифровые игры, командная работа, обучение, развитие, достижение цели.

Keywords: digital games, teamwork, training, development, goal achievement.

Большинство детей и подростков любят играть в видеоигры и компьютерные игры. Это стало частью образа жизни современных людей. Они проводят много часов, играя в игры и улучшая свои навыки. Этот сценарий заставил педагогов думать, исследовать и выяснить связь между образованием

и играми. Тем не менее, количество исследований, проводимых в данной сфере, крайне мало [1].

Развивающие игры можно сгруппировать в 3 категории. Такие как:

- не цифровые игры;
- цифровые игры;
- командные цифровые игры.

Первые цифровые игры появились в мире около тридцати лет назад в США. Вскоре после распространения всемирной сети Интернет по всему миру цифровые игры также стали времяпрепровождением каждого подростка [2]. К 2000 году цифровая игра стала неотъемлемой частью жизни детей. Дети, родившиеся в 2000 году, уже не знают мира, лишённого сетей, они дышат цифровым миром в отличие от тех, кто родился в 1990-х годах. В 1987 году исследователи подготовили руководство, которое должно появиться в образовательных играх [3]. Данное руководство состоит из 4 пунктов:

1. Задача создается благодаря четким, фиксированным целям, актуальным для учащегося. Неопределенные последствия создают проблемы, предлагая различные уровни сложности, скрытую информацию и возможности. Отзывы о производительности должны быть частыми и поддерживающими. Наконец, деятельность должна способствовать чувству компетентности вовлеченного лица.

2. Любопытство происходит в двух разных процедурах: сенсорное любопытство и познавательное любопытство. Визуальные и звуковые эффекты, в основном в компьютерных играх, могут усиливать сенсорное любопытство. Когда ученики удивляются парадоксам или незавершенности, это вызывает познавательное любопытство.

3. Контроль переживается как чувство независимости и контроля со стороны ученика. Части возможности, выбора и власти субсидируют функцию управления учебным опытом.

4. Фантазия охватывает как чувства, так и мыслительный процесс обучающегося [4]. Фантазии требуют не только эмоциональных потребностей ученика, но и содержат соответствующее описание. Наконец, фантазии должны иметь интегральную связь с материалом.

Управление рисками. Цифровые игры предназначены для работы с риском провала. Игроки могут перезапустить сеанс снова, если терпят неудачу, и снова играть, чтобы перейти к новому уровню. Это было сделано, чтобы побудить игрока рисковать, исследовать и пробовать новые стратегии. В привычной обстановке в аудитории обычно не видно рисков, исследований и неудач.

Решение проблем. Самое распространенное, что наблюдается в игре, – это «вызов». Эти задачи дают игроку опыт решения проблем. Когда один вызов преодолен, игра создает другой вызов, который может побудить игрока думать и думать снова, пытаясь достичь цели.

Постоянное запоминание. Игры вовлекают игрока и заставляют его запоминать, и заново запоминать шаги, которые он сделал ранее. Такие действия, как решение кроссвордов или колесо фортуны.

Компетенции, основанные на результатах. В большинстве игр требуется умение побеждать на более высоком уровне или разблокировать другое задание или объект. Поэтому игрок склонен приложить все усилия, чтобы добиться высокой производительности, чтобы получить больше возможностей или же преимуществ в игре.

Командная работа. Когда игрок играет в многопользовательскую игру, ему выгодно играть с другими детьми, имеющими разные навыки. Кроме того, это способствует командной работе, где эти игроки могут объединять или делиться своими индивидуальными навыками на благо команды.

Передача знаний. Когда игрок участвует в игре, он должен знать, как управлять игрой и куда игрок должен идти дальше. В многопользовательских играх, когда кто-то играет со своей командой, основные знания должны быть переданы команде и как они собираются выиграть и на каком конкретном этапе.

Исходя из общего положения и опираясь на совокупность всех ранее вышеперечисленных и упомянутых фактов можно сделать вывод, что на сегодняшний день метод образования путём применения цифровых игр имеет огромные шансы на своё существование, хоть и еще не использовался ранее. Данный метод обучения имеет наиболее высокий «коэффициент полезного действия» для обучающихся.

Литература

1. Спиридонов Н.Я. Развитие цифровых игр для обучения // Наука и современность. 2015. С. 282-283.
2. Пырнова О.А., Зарипова Р.С. Интернет как средство обучения // International Journal of Advanced Studies in Education and Sociology. 2018. № 2. С. 41-44.
3. Зарипова Р.С., Бикеева Н.Г. Исследование влияния информационных технологий на формирование ценностных ориентаций современных студентов // Современные исследования социальных проблем (электронный научный журнал). 2018. Т. 9. № 7-2. С. 110-113.
4. Зарипова Р.С., Шакиров А.А. Роль когнитивных технологий в современном образовании // Информационные технологии в строительных, социальных и экономических системах. 2018. № 1-2 (11-12). С. 63-65.
5. Ромашкин В.А., Шакиров А.А., Зарипова Р.С. Информационные технологии и их внедрение в процесс обучения // Цифровая культура открытых городов. Екатеринбург. 2018. С. 440-443.
6. Галиуллина Э.Р., Зарипова Р.С. Тенденции современного образования технических специалистов // Состояние и перспективы развития ИТ-образования. Чебоксары, 2018. С. 304-307.
7. Кривоногова А.Е., Зарипова Р.С. Современные информационные технологии и их применение в сфере образования // Russian Journal of Education and Psychology. 2019. Т. 10. № 5. С. 44-47.
8. Галиуллина Э.Р., Шакиров А.А., Зарипова Р.С. Проблема возрастного цифрового разрыва современности // Russian Journal of Education and Psychology. 2019. Т. 10. № 4. С. 25-29.
9. Пырнова О.А., Зарипова Р.С. Технологии искусственного интеллекта в образовании // Russian Journal of Education and Psychology. 2019. Т. 10. № 3. С. 41-44.