

Список цитируемых источников

1. Учебная программа дошкольного образования / М-во образования Респ. Беларусь. — Минск : Нац. ин-т образования, 2023. — 380 с.
2. Ветлугина, Н. А. Теория и методика музыкального воспитания в детском саду / Н. А. Ветлугина, А. В. Кенеман. — URL: <https://coollib.com/b/552941-natalya-alekseevna-vetlugina-teoriya-i-metodika-muzyikalnogo-vozpitanija-v-detskom-sadu/read> (дата обращения: 12.09.2024).
3. Гогоберидзе, А. Г. Теория и методика музыкального воспитания детей дошкольного возраста / А. Г. Гогоберидзе, В. А. Деркунская. — 2-е изд. — М. : Академия, 2007. — 320 с.

УДК 004:373.2

Н. Н. Дыдышко

Учреждение образования «Барановичский государственный университет» Барановичи, Республика Беларусь

*Научный руководитель
В. В. Хитрюк*

РАЗВИТИЕ МЫШЛЕНИЯ ДЕТЕЙ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА СРЕДСТВАМИ ИНФОРМАЦИОННО-КОММУНИКАТИВНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Введение. Сегодня в Республике Беларусь наблюдается изменение подходов к обучению в системе общего среднего образования. Современное образование стремится быть более гибким, ориентированным на индивидуальные потребности обучающихся, с акцентом на развитие мышления, творческих способностей, исследовательского подхода и цифровых компетенций, что отражено в действующем образовательном стандарте. Информационно-коммуникативные технологии рассматриваются как важный компонент образовательного процесса, способствующий развитию компетенций обучающихся и улучшению качества образования.

Для каждого педагога на первом месте в обучении и воспитании обучающегося стоит формирование его личности. Переход к информационному обществу, внедрение информационно-коммуникативных технологий ставит принципиально новые задачи перед образовательным процессом. Основной целью становится формирование личности с развитым мышлением. Данная цель является актуальной потребностью для современного общества, ведь в условиях быстрого развития технологий, изменений в обществе и экономике, умение рационально мыслить, принимать обоснованные решения и анализировать информацию становится всё более важным.

Реализации вышеизложенного направления способствуют содержания всех учебных предметов, но, на наш взгляд, большими возможностями обладает учебный предмет «Человек и мир». Данный учебный предмет позволяет педагогу формировать и развивать у обучающихся I ступени общего среднего образования умения ориентироваться в окружающем мире, познавать самого себя.

Основная часть. Обычно психологи используют традиционные определения, которые фиксируют два ключевых признака мышления: опосредованность и обобщенность. Таким образом, мышление — это высший психический процесс, обеспечивающий осуществление познавательной деятельности человека и заключающийся в формировании представлений о мире, анализе информации, построении логических цепочек, принятии решений, планировании действий и решении задач.

Многообразие видов мышления вызвало необходимость в его классификации.

В исследованиях отечественного психолога В. М. Козубовского [1] представлена наиболее развернутая классификация видов мышления. Основания, положенные в классификацию, следующие: сфера приложения результатов, оригинальность результатов, отражение действительности, обоснованность результатов, характер используемых средств.

В работах различных психологов и педагогов можно встретить термин «мыслительные операции», который трактуется каждым из них по-разному.

Под операциями мышления понимают умственные действия по преобразованию и анализу объектов, представленных в форме понятий. Эти действия включают анализ, сравнение, классификацию и другие процессы, помогающие структурировать информацию и делать выводы.

Мышление осуществляется в трёх основных формах: суждение, умозаключение и понятие.

Развитию мышления содействуют информационно-коммуникативные технологии.

Под информационно-коммуникативными технологиями понимают «упорядоченную совокупность действий по применению в учебном процессе компьютерных и телекоммуникационных средств (поиска, доставки, передачи, хранения, обработки и отображения информации), направленных на формирование и использование знаний, умений и навыков» [2, с. 36]. Для их реализации требуется специальное техническое оснащение (по меньшей мере, компьютерный класс) и определённый уровень компьютерной компетентности [3, с. 244].

Использование компьютеров в образовании помогает сделать акцент в обучении не на заучивании информации, а на развитии мышления, способности к самостоятельному обучению и творчеству. Поэтому всем современным учителям необходимо уметь активно использовать современные образовательные инструменты.

Наиболее интересной формой информационно-коммуникативных технологий, на наш взгляд, является интерактивный плакат. Интерактивный плакат — это современный способ представления информации, который объединяет элементы традиционного плаката с интерактивными возможностями современных технологий (прикрепление меток в виде ссылки на веб-ресурсы и интернет-документы, мультимедийные объекты и др.) Это инновационный формат, который позволяет делать информацию более доступной, увлекательной и запоминающейся для зрителей.

К. Д. Ушинский выразил преимущества визуального образования в следующих словах: «...Дитя, если можно так выразиться, мыслит формами, красками, звуками, ощущениями вообще, и тот напрасно и вредно насилует бы детскую природу, кто захотел бы заставить её мыслить иначе. Таким образом, облекая первоначальное ученье в формы, краски, звуки, — словом, делая его доступным возможно большему числу ощущений дитяти, мы делаем вместе с тем наше ученье доступным ребёнку и сами входим в мир детского мышления» [4, с. 645—647].

Для создания интерактивных плакатов могут использоваться различные сервисы, такие как Microsoft PowerPoint, Glogster, Blendspace, ThingLink и Genially. Каждая часть интерактивного плаката может содержать основной материал, связанный с изучаемой темой: текст, таблицы, схемы, графики, фотографии, материал для самопроверки, и дополнительный материал, например, справочный материал, интересные факты и т. д.

Значительно обогатить учебный процесс и способствовать развитию мышления помогают интерактивные игры. Интерактивные игры — это эффективный метод обучения, который комбинирует обучающие материалы с элементами игрового процесса. Такие игры помогают привлечь внимание обучающихся, сделать учебный процесс более увлекательным и эффективным. Отметим, что явление игры получило значительное внимание со стороны философов, культурологов, педагогов и психологов. Вопросы использования игровых технологий в образовательном процессе были подробно изучены в работах Н. К. Ахметов [5], Л. С. Выготского [6], М. В. Кларина [7], П. И. Пидкасистого [8], Д. Б. Эльконина [9] и др.

Учёные убеждены в том, что использование игр в обучении, в том числе с использованием информационно-коммуникативных технологий, способствует не только стимуляции когнитивных процессов у детей с помощью увлекательных игровых заданий, но и способно поддерживать их положительное отношение к учебным материалам.

Заключение. Таким образом, применением информационно-коммуникативных технологий в процессе обучения детей младшего школьного возраста способствует развитию мышления обучающихся, позволяют делать обучение более интересным и увлекательным для детей младшего школьного возраста, что способствует повышению их мотивации к учёбе, способствуют развитию не только когнитивных навыков, но и коммуникативных и социальных. Дети младшего школьного возраста учатся работать в команде, общаться с помощью различных средств коммуникации, решать проблемы и задачи совместно с другими обучающимися. Следовательно, использование информационно-коммуникативных технологий в обучении обогащает процесс обучения детей младшего школьного возраста и способствует их всестороннему развитию.

Список цитируемых источников

1. Козубовский, В. М. Общая психология: познавательные процессы : учеб. пособие. В 3 ч. / В. М. Козубовский. — Мн. : Амалфея, 2004. — Ч. 2. — 368 с.
2. Полат, Е. С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования : учеб. пособие / Е. С. Полат. — Москва : Академия, 2008. — 270 с.
3. Голованова, Н. Ф. Общая педагогика : учебное пособие для вузов / Н. Ф. Голованова. — СПб. : Речь, 2005. — 317 с.
4. Ушинский, К. Д. Избранные педагогические сочинения : в 2 т. / К. Д. Ушинский ; под ред. чл.-кор. АПН проф. В. Я. Струминского. — М. : МП РСФСР, 1945. — Т. 1. — 732 с.
5. Ахметов, Н. К. Теория и технология игры : учеб. пособие / Н. К. Ахметов, Ж. С. Хайдаров. — Алматы : Республиканский издательский кабинет, 1998. — 295 с.
6. Выготский, Л. С. Психология развития ребёнка / Л. С. Выготский. — М. : Смысл ; Эксмо, 2004. — 512 с.
7. Кларин, М. В. Игровые обучающие технологии: в школе, на работе, в армии / М. В. Кларин // Народное образование, 2016. — № 4–5 — С. 189—200.
8. Пидкасистый, П. И. Технология игры в обучении и развитии : учеб. пособие / П. И. Пидкасистый, Ж. С. Хайдаров. — М. : МПУ, 1996. — 269 с.
9. Эльконин, Д. Б. Психология игры / Д. Б. Эльконин. — 2-е изд. — М. : ВЛАДОС, 1999. — 360 с.