

*Коджесашау Марина Айдамировна*

канд. пед. наук, доцент

*Титаренко Нелли Викторовна*

магистрант

ФГБОУ ВО «Адыгейский государственный университет»

г. Майкоп, Республика Адыгея

DOI 10.21661/r-557740

## **ЭФФЕКТИВНЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ ДЕТЕЙ ПОКОЛЕНИЯ АЛЬФА**

*Аннотация: в статье рассмотрены актуальные проблемы проведения учебных занятий с детьми поколения альфа в образовательной среде, адаптированной к особенностям этого поколения, обоснованы необходимость и эффективность использования игровых технологий в учебном процессе на примере уроков информатики в 5–6 классах.*

*Ключевые слова: поколение Альфа, игровые технологии, методы обучения, самоутверждения, самореализация, саморазвитие, игра, геймификация.*

Значительное влияние на развитие способностей и мировоззрения человека в процессе изучения математики определяет необходимость активизации познавательного интереса учащихся умелым использованием методов, приемов, различных средств, которые могут обеспечить высокую активность и заинтересованность школьников в процессе математической подготовки.

Применение игровых технологий на занятиях достаточно многообещающие. Как элемент игровых технологий, игровая ситуация дает возможность обучающему осознать себя личностью, активизирует стремление к самоутверждению, самореализации и саморазвитию. При применении на уроке игрового метода необходимо помнить, что сама игра – не самоцель и нельзя сводить обучение к игре, иначе оно может потерять свой смысл. Игровые ситуации, относясь к методам стимулирования и мотивации деятельности и поведения, эффективно

сочетаются с основными приёмами и методами обучения. Наиболее целесообразно использование игровых ситуаций при повторении, закреплении и систематизации изученного материала.

Хорошо нам уже известные методы обучения отчасти утратили свою актуальность в связи с развитием современных информационных технологий, а, следовательно, и в связи с изменением всей образовательной среды. Современная ступень развития выдвигает на передний план более активные формы обучения.

Познавательная активность обучаемого, качество отнюдь не врожденное и не постоянное, оно динамически развивается, может усовершенствоваться в своих умениях и наоборот регрессировать под различными факторами воздействия. Грамотными действиями преподаватель может побуждать к старанию ученика, так же формировать положительное отношение к учебе в целом. В современном мире существует только одна форма обучения школьников и это урок. Каждый урок педагога должен гармонически вписываться во всю структуру образования. Так урок должен быть целостным, завершенным, направлен на какие-либо задачи и давать результаты. При выполнении конкретной задачи всего обучения, урок должен быть воплощением определенной методической концепции. Для результативной организации сотрудничества преподавателей и обучающихся желательно использовать игровые технологии. При игровой форме обучения у школьников возникает соревновательный характер и обучение становится достаточно продуктивным [1].

У обучающихся возникает огромное количество полезных качеств, к примеру умение сосредотачиваться на определенной задаче, развивать внимание, стремиться к новым знаниям, мыслить самостоятельно. Школьники становятся настолько увлечены процессом, что не замечают, как запоминают и познают новое, развиваются фантазию и навыки, а также ориентируются в достаточно необычных условиях, при этом пассивные школьники активизируются и пытаются выкладываться по полной.

Помимо этого, следует учитывать, что дети, рожденные после 2010 года, принадлежат к новому поколению альфа. На удивление именно на этом поколении закончился латинский алфавит и тогда перешли к греческому алфавиту. На данный момент определения у поколения альфа нет. Все детство у альфа детей проходит за играми в телефонах, компьютеров и телевизоров. В процессе становления личности они взаимодействуют с искусственным интеллектом и различными роботами игрушками. Реалии сегодняшних дней показывают, что для этих детей исходя из личных вкусов и предпочтений, подбирается все автоматически начиная от музыки до новостей и статей. Так как это поколение на данный момент самое материально обеспеченное и технологически подкованное, то без интерактивных персональных программ и методов обучения их эффективное развитие в образовательном процессе, скорее всего, невозможно.

Дети поколения Альфа очень технологичны. Они получают ответы на все заданные вопросы в течение минимального времени. Дети «выпадают» из жизни в тот момент, когда отключается интернет, садиться мобильный телефон. У детей этого поколения отсутствует граница между виртуальным и реальным миром. Также эти дети активно общаются с детьми из разных городов, стран, континентов и делать это могут на разных языках. Для поколения Альфа находиться в интернете базовая потребность.

Относительно игр рока нет результатов анализа развития мозга человека, который регулярно играет в видеоигры. Причем нейрофизиологи приходят к такому мнению, что различные шутеры и аркады увеличивают обработку информации и могут ускорить процесс обработки информации. Геймификация в современном мире это доступ к различным технологиям, которые способны замотивировать детей к образованию и получению знаний, а также это дополненная реальность. Геймификация базируется на склонности современных людей к различному сотрудничеству и конкуренции. Этот подход стал набирать популярность после того, как осознали, что прекратили известные системы мотивации быть эффективными.

С другой стороны, дети данного поколения все больше становятся ведомыми и зависимыми от социальной и общественной жизни, так большое влияния оказывают лайки, подписки. Они зависят от социального мира, таких как подписки, лайки и реакции окружающей среды. Дети стремятся завоевать рейтинги и быть лучше всех. Иллюзия детей, что они знают все, приводит к снижению познавательного процесса. Тем не менее, многие дети готовы совершать большие открытия и заботятся о мировых проблемах, и для них важны похвала и результативность.

На данный момент не существует еще системы образования, которая будет продуктивно готовить детей данного поколения. Так образование решило давать все и сразу, начиная от базовых уроков психологии, заканчивая различными языками программирования.

К сожалению, современные реалии диктуют иные правила, такие, что процесс обучения нельзя заменить полностью на геймификацию. От частых игр на уроках могут не только устать самые активные школьники, но перестать воспринимать процесс обучения, как важную часть жизни.

Возникают некоторые сложности у педагога, так как:

- необходимо сохранять равновесие между играми и обучением;
- необходимо адаптировать методы под поведение того или иного класса;
- при изучении темы в интерактивном обучении тратиться большое количество времени, чем при пассивном и активном обучении;
- сам педагог тратит время на изучение чего-то нового;
- умение успокаивать детей при введении неизвестного формата.

В современной образовательной среде существует следующие виды игр, рекомендованные к использованию в школе:

- ролевые игры, являющиеся уникальными в своем аспекте, развивая фантазию, заставляя школьника более креативно мыслить, хорошо помогают развивать речевые навыки и воображение;
- дидактические игры, направленные на учебно-воспитательную часть, являющиеся познавательными и расширяющими кругозор.

Игра должна быть правильно выбрана и грамотно оформлена с точки зрения психологии, дидактики, теории воспитания и методики преподавания. Можно менять уже известную игру, школьники положительно принимают нововведения, зачастую предлагают ввести свои правила. Это подтвердил проведенный нами эксперимент по разработке и реализации системы игр и игровых ситуаций на уроках математики в 5–6 классах. Статистическая обработка результатов исследования подтвердила выдвинутую гипотезу: для более эффективного усвоения знаний в школе детьми поколения Альфа, целесообразно использовать игровые технологии обучения.

### ***Список литературы***

1. Шафигулина Л.Р. Математика. 5–9 классы. Проблемное и игровое обучение. ФГОС. – Волгоград: Учитель, 2020. – 89 с.