**940529401591**

**77026165191**

****

**БИСЕНОВА Алима Мураткызы,**

**Ө.А.Жолдасбеков атындағы №9 IT лицейінің бастауыш сынып мұғалімі.**

**Шымкент қаласы**

**ПСИХОЛОГИЯ СОВРЕМЕННОГО УЧЕНИКА НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЫ: КАК ПОНЯТЬ ПОТРЕБНОСТИ И ИНТЕРЕСЫ ДЕТЕЙ В ЦИФРОВУЮ ЭПОХУ**

**Введение**

Цифровая эпоха проникла в каждый уголок нашей жизни, а дети, рожденные в век технологий, живут в нем с самого рождения. Уже с младшего школьного возраста они активно используют смартфоны, планшеты и компьютеры не только для развлечений, но и для обучения. В условиях такого бурного цифрового развития образовательные практики должны претерпеть изменения. Педагоги и психологи, следя за динамикой, понимают: важно не только освоить новые технологии, но и правильно понять потребности и интересы детей, чтобы обучение было не просто эффективным, но и вдохновляющим. В статье рассматриваются психологические особенности учеников начальной школы и то, как современные образовательные технологии могут помочь в их учёбе и развитии.

**Цифровая революция: как она влияет на детей и их восприятие мира**

Современные дети, особенно в возрасте от 6 до 10 лет, проводят значительное время за экранами устройств — от 2 до 3 часов в день, согласно данным Американской академии педиатрии. Современные родители и учителя не всегда успевают понять, как это время влияет на психику ребенка. Неопределенность возникает в том, что с одной стороны цифровизация приносит детям доступ к огромному количеству информации, но с другой — повышает риски перегрузки когнитивных функций и социальной изоляции.

Цифровые технологии могут быть как катализатором креативности и обучения, так и причиной краткосрочного внимания и сниженной способности к глубокому сосредоточению. Учёные подчеркивают, что баланса нужно добиваться через разнообразие форм работы: учебный процесс должен комбинировать как традиционные методы, так и инновационные цифровые практики.

Внедрение визуальных, аудиовизуальных и интерактивных материалов делает обучение более интересным, однако важно учитывать, что дети, привыкшие к насыщенной картинке на экране, начинают терять внимание, если классический материал подается слишком скучно и однообразно. Таким образом, образовательный процесс должен быть гибким, чтобы поддерживать интерес и сосредоточенность учеников.

**Психологические потребности учеников в контексте цифровизации**

1. **Потребность в скорости и динамичности**

Цифровая эпоха заставляет детей быть более активными и стремительными. Они привыкли к быстрой смене картинок, звуков, событий. В ответ на это педагогический процесс должен стать динамичным и многозадачным.

Пример: на уроках математики можно использовать короткие и быстрые тесты в виде игрового квеста, где каждый правильный ответ ускоряет игрового персонажа или помогает открыть новую ступень. Это даст ученикам удовольствие от процесса и создаст атмосферу состязательности, что будет способствовать лучшему усвоению материала.

1. **Потребность в взаимодействии и коммуникации**

Несмотря на увеличение времени, проведенного за экраном, дети по-прежнему жаждут живого общения и взаимодействия с окружающими. Важно внедрять элементы коллективной работы и социализации.

Пример: в рамках урока литературного чтения дети могут участвовать в виртуальных "круглых столах", обсуждая прочитанные книги и совместно разрабатывая проекты. Это поможет им не только работать с информацией, но и научиться взаимодействовать в группе.

1. **Потребность в визуализации**

Графика и визуальные элементы играют важную роль в обучении детей. Младшие школьники лучше воспринимают материал через наглядные примеры, а анимации и инфографика могут сделать изучение даже сложных тем увлекательным.

Пример: на уроках русского языка можно использовать анимации для демонстрации падежей и синтаксиса, показывая, как меняются слова в предложении и как они влияют на общий смысл. Визуальные подсказки будут облегчать запоминание правил и их практическое применение.

1. **Потребность в творчестве и самовыражении**

Дети не просто хотят учиться — они хотят создавать. Образовательный процесс должен давать им возможность не только усваивать знания, но и реализовывать свои идеи и творческий потенциал.

Пример: на уроках естествознания ученики могут исследовать природу с помощью мультимедийных проектов. Они могут создать видео или презентацию о животном мире, планетах или экосистемах, таким образом развивая креативные и научные навыки одновременно.

**Как педагог может адаптировать процесс обучения в условиях цифровизации?**

1. **Использование геймификации для повышения вовлеченности**

Геймификация является мощным инструментом для поддержания интереса и мотивации учеников. Внедрение игровых элементов в образовательный процесс помогает детям увидеть учёбу как увлекательный и результативный процесс.

Пример: на уроках математики можно организовать командные соревнования, где учащиеся зарабатывают очки за решение задач и могут обменивать их на дополнительные подсказки или бонусные задания. Игровая атмосфера сделает процесс обучения более увлекательным и увлекательным.

1. **Мультимедийные подходы**

Дети, выросшие в цифровую эпоху, не воспринимают скучные текстовые задания, они требуют динамики. Чтобы удержать их внимание, важно использовать не только текст, но и видео, анимацию, инфографику, короткие видеоролики и интерактивные задания.

Пример: на уроках русского языка можно использовать мультимедийные презентации для объяснения грамматических правил, а также создавать анимации для визуализации различных типов предложений. Такие подходы делают уроки более интересными и доступны для восприятия.

1. **Развитие критического мышления через цифровые ресурсы**

Цифровая среда создает большие возможности для развития критического мышления. Педагоги могут включать задания, требующие аналитического подхода, которые помогут ученикам учиться фильтровать информацию и разрабатывать собственные выводы.

Пример: на уроках естествознания дети могут использовать онлайн-ресурсы для исследований экосистем, проводить виртуальные экскурсии и создавать собственные научные проекты, что способствует развитию аналитических и исследовательских навыков.

**Заключение**

Современные ученики — это дети, выросшие в цифровой эпохе, и для того чтобы сделать их обучение максимально эффективным, нужно учитывать их потребности и интересы. Интерактивность, визуализация, геймификация и творческое самовыражение становятся неотъемлемыми элементами образовательного процесса, который должен быть адаптирован под цифровые реалии. Важно помнить, что технологии — это лишь инструмент, и главный ресурс в обучении — это поддержка и внимание со стороны учителя, готового находить новые пути для вовлечения и вдохновения детей.