

МЕТОДИКА РАЗВИТИЯ ЦИФРОВОЙ ГРАМОТНОСТИ УЧАЩИХСЯ В НАЧАЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ

Усмонова Сабохат Эркиновна

Термезский государственный педагогический институт

Факультет дошкольного и начального образования

Преподаватель начального образования

Абдушукурова Марьям Умиджоновна

Студентка начального образования

Аннотация: В статье рассматривается методика формирования цифровой грамотности у учащихся начальных классов. Автор раскрывает структуру цифровой грамотности, включающую технические, когнитивные и этические компоненты. Особое внимание уделяется практическим методам: геймификации, проектной деятельности и развитию критического мышления.

Ключевые слова: Цифровая грамотность, начальное образование, младшие школьники, методика обучения, информационные технологии, кибербезопасность.

Abstract: The article examines the methodology for developing digital literacy among primary school students. The author outlines the structure of digital literacy, encompassing technical, cognitive, and ethical components. Special attention is paid to practical teaching methods: gamification, project-based learning, and the development of critical thinking.

Keywords: Digital literacy, primary education, elementary school students, teaching methodology, information technology, cybersecurity.

Введение

Сегодня цифровая грамотность — это не просто умение пользоваться гаджетами, а базовый навык наравне с чтением и письмом. Для младшего школьника важно не просто «быть в сети», а уметь безопасно и эффективно использовать цифровые инструменты для обучения и жизни.

Компоненты цифровой грамотности

Методика развития грамотности должна охватывать четыре ключевых направления:

1. Информационное: умение искать и проверять информацию.
2. Коммуникативное: навыки сетевого этикета и онлайн-сотрудничества.

3. Техническое: базовое владение устройствами и приложениями.

4. Безопасность: защита личных данных и распознавание интернет-угроз.

Основные методические приемы

1. Игровые технологии (Геймификация)

Для детей 7–10 лет игра остается ведущим способом познания. Использование визуальных сред программирования (например, Scratch Junior) позволяет развивать логику и алгоритмическое мышление без сложного синтаксиса.

2. Проектный метод

Создание цифровых продуктов (презентаций, ментальных карт, простых видеороликов) учит ребенка переходить от роли потребителя контента к роли его создателя.

3. Кейс-стади и «Цифровой детектив»

Разбор реальных ситуаций: «Что делать, если пришло сообщение о выигрыше?» или «Как отличить правдивую новость от фейка?». Это развивает критическое мышление — главный фильтр в цифровом мире.

Этапы внедрения в учебный процесс

1–2 классы: Формирование культуры обращения с техникой, изучение правил «экранного времени» и гигиены зрения.

3–4 классы: Глубокое изучение поиска информации, работа в облачных сервисах и основы кибербезопасности. Методика развития цифровой грамотности учащихся в начальном образовании от игры к осознанности

В эпоху тотальной цифровизации школа сталкивается с парадоксом: дети с раннего возраста мастерски владеют интерфейсами смартфонов, но остаются беспомощными перед лицом кибер угроз и не умеют использовать технологии для обучения. Развитие цифровой грамотности в начальных классах — это не просто обучение «информатике», а формирование фундаментального жизненного навыка.

Концепция «Цифрового фундамента» в 1–4 классах

Цифровая грамотность в начальной школе — это комплекс из четырех взаимосвязанных областей:

Когнитивная: умение искать, фильтровать и критически оценивать информацию.

Техническая: базовые навыки работы с устройствами, файловыми системами и текстовыми графическими редакторами.

Этическая (Нетикет): культура общения в сети и понимание границ личного пространства.

Безопасность: знание правил защиты персональных данных и алгоритмов действий при столкновении с кибер буллингoм.

Методические приемы и инструменты

Эффективная методика строится на принципе «от простого к сложному» с обязательным включением игровых элементов.

Игровая логика и алгоритмика (1–2 классы)

На начальном этапе важно развивать алгоритмическое мышление без перегрузки теорией.

Инструменты: Среда визуального программирования (например, Scratch Junior).

Вместо написания кода дети собирают блоки-пазлы, заставляя персонажей двигаться. Это учит логической последовательности и причинно-следственным связям.

Проектная деятельность и творчество (2–3 классы)

Цифра должна стать инструментом созидания, а не потребления.

Метод: Создание «Цифрового портфолио» или мультимедийных презентаций по предмету «Окружающий мир». Ребенок учится не просто копировать картинки из интернета, а оформлять свои мысли, подбирать шрифты и соблюдать структуру.

Критический анализ информации (3–4 классы)

В этом возрасте важно внедрять элементы медиаграмотности.

Упражнение «Детектив в сети»: Учитель дает три ссылки на одну и ту же тему (одна из которых — заведомо ложная или рекламная). Задача учеников — найти «улики», указывающие на недостоверность источника.

3. Модель внедрения по этапам

Класс Основной фокус Ожидаемый результат

1 класс Гигиена и устройство Знает части ПК, соблюдает режим работы за экраном.

2 класс Поиск и создание Умеет находить информацию по заданным ключевым словам.

3 класс Коммуникация Знает правила вежливого общения в мессенджерах и почте.

4 класс Безопасность и этика Понимает риски публикации личных фото, умеет создавать сложные пароли.

4. Здоровьесберегающий аспект

Методика развития цифровой грамотности невозможна без соблюдения норм цифровой гигиены. Педагог обязан интегрировать в уроки:

Гимнастику для глаз каждые 15 минут работы с экраном.

Обсуждение баланса между «онлайном» и «оффлайном» (Screen-life balance).

Обучение правильной осанке при работе за партой.

Заключение

Развитие цифровой грамотности в начальной школе требует комплексного подхода. Педагог выступает не просто как источник знаний, а как навигатор, помогающий ребенку освоить безопасное и творческое поведение в цифровой среде. Главная цель учителя начальных классов — превратить гаджет из «игрушки» в «инструмент исследователя». Методика развития цифровой грамотности будет успешной только тогда, когда она интегрирована в общую образовательную программу, а не выделена в отдельный сухой час теории. Мы учим детей не технологиям, мы учим их жить в мире, где технологии — это среда обитания.

Список литературы

1. Авдеева С. М. Формирование цифровой грамотности учащихся: методические рекомендации. — М.: Просвещение, 2022.
2. Босова Л. Л. Подходы к обучению информатике в начальной школе Информатика и образование. — 2021. — № 4.
3. Королева Д. О. Цифровые инструменты в начальной школе Вопросы образования. — 2022. — № 2.
4. Ferrari, A. DIGCOMP: A Framework for Developing Digital Competence in Europe. — EU Publications, 2013.