

ПРИМЕНЕНИЕ СОВРЕМЕННЫХ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ В СРЕДНЕ-СПЕЦИАЛЬНЫХ УЧРЕЖДЕНИЯХ ОБРАЗОВАНИЯ ДЛЯ КОМПЕНСАЦИИ НЕДОСТАТКА ЗНАНИЙ У УЧАЩИХСЯ ПЕРВЫХ КУРСОВ

Б. А. Судаков¹⁾, Е. А. Судакова²⁾

¹⁾ *Могилевский государственный университет имени А.А. Кулешова «Горецкий педагогический колледж», ул. Ленина, 14, 213421, Могилевская область, аг. Ленино, Беларусь, gpk@lenino-gpk.by*

²⁾ *Могилевский государственный университет имени А.А. Кулешова «Горецкий педагогический колледж», ул. Ленина, 14, 213421, Могилевская область, аг. Ленино, Беларусь, gpk@lenino-gpk.by*

Цель исследования – рассмотреть современные педагогические технологии, влияющие на повышение уровня знаний учащихся в условиях их дефицита при переходе из учреждений общего среднего образования в учреждения среднего специального образования на примере уроков химии и биологии. В статье акцентируется внимание на актуальную проблему устранения недостатка знаний при помощи подбора педагогических технологий, выбор которых обуславливается рядом факторов. Особое внимание уделено примерам из личного опыта с наглядным рассмотрением ситуации и методах ее решения.

Ключевые слова: Информационно-коммуникативные технологии; игровые технологии; недостаток знаний; компенсация; учреждения средне-специального образования; студенты первого курса.

APPLICATION OF MODERN PEDAGOGICAL TECHNOLOGIES IN SECONDARY PROFESSIONAL EDUCATIONAL INSTITUTIONS TO COMPENSATE THE LACK OF KNOWLEDGE IN FIRST-YEAR STUDENTS

B. A. Sudakov¹⁾, E. A. Sudakova²⁾

¹⁾ *Mogilev State A. Kuleshov University “Gorki Pedagogical College”, Lenina Str., 14, 213421, Mogilev region, Lenino, Belarus, gpk@lenino-gpk.by*

²⁾ *Mogilev State A. Kuleshov University “Gorki Pedagogical College”, Lenina Str., 14, 213421, Mogilev region, Lenino, Belarus, gpk@lenino-gpk.by*

The aim of the research is to consider modern pedagogical technologies influencing the increase of students' knowledge level in conditions of their deficiency during the transition from general secondary education institutions to professional secondary education institutions on the example of chemistry and biology lessons. The article focuses on the actual problem of eliminating the lack of knowledge through the selection of pedagogical technologies, the

choice of which is conditioned by a number of factors. Special attention is paid to examples from personal experience with a visual consideration of the situation and methods of its solution.

Keywords: information and communication technologies; gaming technologies; lack of knowledge; compensation; institutions of secondary professional education; first-year students.

Введение. На сегодняшний день принято утверждать, что мир не стоит на месте и в движении находится все отрасли человечества. И действительно, во всех отраслях и сферах сейчас активно задействуют передовые технологии, внедрение которых позволяет намного эффективнее подходить к процессу.

Одной из самых важных задач технологии – обеспечить максимально положительный результат с сохранением благоприятной среды на производстве.

Но в образовательной сфере все обстоит несколько сложнее, ведь дети – не запчасти, которые можно пересобрать, если технология вышла неудачной и имеет место ее замена. Педагогические технологии являются хорошим средством реализации потенциала учителя и учащихся, однако список таковых технологий достаточно обширен, а определенных критериев применения той или иной технологии в конкретной группе просто не существует.

В таком случае за учителем стоит ответственная роль – сконцентрировать весь свой накопленный опыт и подобрать педагогические технологии для изучения текущей программы с учетом особенностей учащихся в группе в целом и сильных сторон непосредственно учителя.

Когда осуществляется набор учащихся в учреждение средне-специального образования, как правило, критерием отбора является их средний балл за 9 класс. При этом разрыв между первым и последним поступившим может быть в несколько целых баллов, а может быть в несколько десятых долей балла. Тем не менее, не всегда отметка говорит о реальном уровне знания учащегося.

Самая большая проблема состоит в том, что в последние годы вводный контроль показывает, что реальный уровень знаний учащихся, поступивших в учреждения средне-специального образования, чаще всего не соответствует отметке в их свидетельстве о базовом образовании. В результате при изучении программы учащиеся должны владеть знаниями прошлых лет, а их нет или же они находятся на очень низком уровне. Устранить эту проблему есть цель данной работы.

Причины несоответствия реального уровня знаний с заявленным.

О причинах данного обстоятельства можно говорить бесконечно много. Как правило, всех их можно разделить на 3 основные причины:

1) учащийся не заинтересован в дальнейшем изучении предмета и забывает его;

2) учитель намеренно завышает отметку ученику из личной симпатии;

3) учитель не реализует в полной мере свой потенциал и/или не предоставляет полную информацию при изучении материала.

Замечен факт, что чаще всего причины 2 и 3 накладываются друг на друга. Ни одну из данных причин нельзя назвать абсолютной. Из личного опыта обучения в учреждении базового образования можем заявить, что некоторые учителя по разным причинам, так или иначе, не дают полной информации в надлежащем виде. Чаще всего урок проходит в монотонной форме, учитель рассказывает материал, дает написать конспект и на этом урок закончен. Чем это плохо и каковы причины и последствия? Плохо тем, что уже на этом этапе у ученика не проявляется интерес к предмету, в дальнейшем это потеря потенциальных специалистов в сферах, связанных с этим предметом.

Вина ли учителя в этом? Однозначного ответа тоже нет. Причины такого формата проведения занятий обусловлены, чаще всего, учениками, которые могут срывать уроки своим поведением, в результате учитель просто выгорает. Иногда это низкий уровень компетенций самого учителя, который либо не может раскрыть свои возможности в силу разных причин, либо он в этом не заинтересован. В совокупности всех факторов имеем, на самом деле, достаточно глобальную проблему, которая требует комплексного рассмотрения и решения.

Пути решения на примерах из личной практики. Каждый учащийся обладает способностью к обучению, особенно если не ленится. Недостаток знаний, который возникает, может подлежать компенсации, а может и не подлежать. Для успешного усвоения дисциплины учащимся нужны знания прошлых лет, а программа предусматривает, что данные знания у него уже есть, что не всегда соответствует действительности.

В такой ситуации у преподавателя учебного предмета есть два пути:

1) идти дальше по программе;

2) начать компенсировать недостаток знаний.

По отдельности эти пути не слишком удачны, так как в первом случае на успешное усвоение предмета учащимся можно не рассчитывать, а во втором случае элементарно не хватит времени на усвоение текущей программы. Выход из ситуации только один: идти по

двум путям одновременно. Вот тут и пригождаются современные педагогические технологии.

Разберем на личном примере из уроков химии и биологии для учащихся первых курсов. На 3 уроке мы проводим вводный контроль, чтобы определить текущий уровень знаний. Анализ данных сравнения дает общую картину недостатка знаний и на основании этого намечается работа по компенсации. Каждый педагог, уверен, знает о наиболее сложных темах в том или ином году обучения. Как раз в таких темах учащиеся могут недополучить информацию по причинам, указанным в прошлой главе. Если тема не была усвоена ранее, то на усвоение более сложных тем, которые базируются на ней, можно с трудом уповать. В этом случае преподавателю необходимо задействовать педагогические технологии, которые помогут более наглядно рассмотреть тему. Рассмотрим пример из личного опыта.

Для тем, которые требуют наглядности, для лучшего усвоения отлично подходят информационно-коммуникативные технологии и некоторые виды игровых технологий. Информационные технологии – это совокупность методов и программно-технических средств, призванная снизить трудоемкость процесса использования информации [1].

Игровые технологии – это группа технологий организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр, которая стимулирует познавательную активность учащихся, «провоцирует» их самостоятельно искать ответы на возникающие вопросы [2].

При изучении программы по биологии за 11 класс во втором семестре первого курса учащиеся приходят к системному повторению всех изученных ранее частей биологии. Одна из самых болезненных тем – клетка. Еще начиная с 6-го класса детей знакомят со строением клетки, однако времени на это отводится не слишком много и чаще всего тема забывается. Для успешной компенсации недостатка знаний такой давности отлично подходит применение технологий, которые позволяют достаточно наглядно и многогранно рассмотреть клетку изнутри. Информационно-коммуникативные технологии подходят для этого как нельзя лучше. Например, через программу 3D Builder можно открыть трехмерные модели внутреннего строения клетки и очень наглядно все изучить, в отличие от школьного рисунка. В совокупности с игровыми технологиями, которые также могут содержать интерактивные средства обучения, достигается максимальная эффективность компенсации знаний, которые должны были быть сформированы еще в 6 классе.

При изучении программы по химии за 10 класс в первом семестре первого курса учащиеся, по сути, изучают вторую половину программы 9

класса, органическую химию. Начинается тема углеводов. Расставление водородов в углеродном скелете, составление изомеров, химические свойства – наиболее проблемные аспекты темы. Чаще всего учащиеся не понимают эту тему, им тяжело представить положение атомов в пространстве, смотря на двухмерную форму записи на доске или в тетради. В таких случаях, когда требуется трехмерный подход, хорошо подойдет программа, позволяющая представить молекулы в пространстве, например, Paint 3D. На компьютере в трехмерном пространстве рисуются молекулы представителей углеводов, а информация об этом транслируется на телевизор или мультимедийный проектор. Пока мы рисуем молекулы, мы можем одновременно уделить внимание новой теме по текущей программе, и при этом уделить часть времени на моменты, изучаемые в 9 классе. В свою очередь, посредством применения игровых технологий можно добиться закрепления учащимися полученных знаний через собственную деятельность. Пример: сборка шаростержневых моделей молекул.

Заключение. Приведенные примеры использования игровых и информационно-коммуникативных технологий являются не единственными, при реализации программ по компенсации недостатка знаний предел использования данных технологий ограничивается лишь фантазией педагога. Более того, они не ограничиваются химией и биологией, они в равной степени применимы и к остальным предметом.

Недостаток знаний является комплексной проблемой, которая требует более длительного изучения и разработку конкретных методов по использованию конкретных педагогических технологий на основании количества учащихся с таким недостатком. Какие бы технологии не использовались, все зависит, в первую очередь, от преподавателя и его стремления не идти строго по теме, а обращать внимание на проблемные моменты изучения темы и остановится на ней детальнее, а в этом уже могут помочь педагогические технологии, вариативность которых просто поражает.

Библиографические ссылки

1. Сайгушева Л. И., Стряпухина И. С. Игровые технологии как средство приобщения младших дошкольников к самообслуживанию // Международный журнал экспериментального образования. 2014. № 7-2. С. 39–41.

2. Цветанова-Чурукова Л. 3. Информационные технологии как важный ресурс интеграции дисциплин начальной школы в общую образовательную систему [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/informatsionnye-tehnologii-kak-vazhnyy-resurs-integratsii-distsiplin-nachalnoy-shkoly-v-obschuyu-obrazovatelnyuyu-sistemu/viewer> (дата обращения: 23.10.2023).