

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЭЛЕКТРОННОГО ЭУМК ПРИ ИЗУЧЕНИИ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ДИСЦИПЛИН В УЧРЕЖДЕНИЯХ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

Литвина Наталья Владимировна

доцент факультета дошкольного образования

БГПУ им. М. Танка, Республика Беларусь

LitvinaNV@yandex.ru

Зыкова Ирина Анатольевна

старший преподаватель факультета дошкольного образования

БГПУ им. М. Танка, Республика Беларусь

dmzikoff@mail.ru

Актуальность изучения педагогических дисциплин определяется повышенными требованиями в современном, динамично меняющемся обществе к уровню профессиональной компетентности выпускника учреждения высшего образования, сформированность которой во многом зависит от владения студентами педагогическими компетенциями.

Использование электронного УМК позволяет активизировать учебно-познавательную деятельность студентов по учебной дисциплине (в аудиторное и внеаудиторное время), активизировать мотивы учебно-профессиональной деятельности студентов, рационально организовать их самостоятельную работу в семестре, регулярно оценивать результаты работы студентов, придать учебному процессу проблемно-исследовательский характер за счет:

- четкой логики изложения учебного материала, его структурированности и иерархического построения, а также предъявления знаний в обобщенном виде во взаимосвязи с ранее усвоенными знаниями;
- более полной реализации новых возможностей компьютерной техники по обеспечению наглядности (использование разных возможностей мультимедиа);
- высвобождения времени на аудиторном занятии благодаря сокращению рутинных операций (рисования схем на доске, запись под диктовку и др.) для анализа и обсуждения проблемных вопросов, переходу к поисковым, творческим видам деятельности студентов.

Деятельностное освоение учебного материала будет способствовать развитию педагогической компетентности будущего специалиста, обеспечивающей продуктивное решение широкого круга профессиональных, социальных и личностных задач.

Содержание учебного материала построено по модульному принципу, в наибольшей степени соответствующему, с одной стороны, требованиям компетентностного подхода по обеспечению практико-ориентированного, прикладного характера содержания учебного материала, в котором преобладают не типовые учебные задачи, а проблемные учебно-профессиональные задачи и ситуации актуальной социально-образовательной

направленности. С другой стороны, модульный принцип подачи учебного материала позволит реализовать целостность, логическую законченность блоков электронного УМК, в целом улучшит структуру и облегчит работу с учебным материалом. Учебный материал, разбитый на модули, может изучаться не только в линейной последовательности, но и предполагает определенную вариативность изучения модулей.

ЭУМК по педагогическим дисциплинам включает информационный, контрольно-диагностический и интерактивный модули.

В информационный модуль входят программный, учебный и сопровождающий блоки.

В программный блок включается учебная программа по той или иной педагогической дисциплине.

В программе раскрывается актуальность изучения данного курса, его цель, задачи. Излагаются требования к уровню освоения студентами содержания дисциплины, которые разработаны с учетом требований компетентностного подхода и представлены в виде системы обобщенных педагогических знаний и умений, составляющих педагогическую компетентность выпускника учреждения высшего образования.

В учебный блок входят тексты лекций, планы семинарских и практических занятий, планы лабораторных занятий, задания для студентов по самостоятельной управляемой работе, тематика курсовых работ по педагогическим дисциплинам.

Работа студентов над задачами и ситуациями предусматривает организацию как в индивидуальных, так и групповых формах с использованием приемов «мозгового штурма», коллективной рефлексии. Решение педагогических задач и ситуаций предоставляет студентам возможность овладеть не только теоретическим материалом, но и сформировать практические умения и получить опыт принятия решения, работы в группе, рефлексии.

Закреплению полученных знаний по модулям дисциплины «Дошкольная педагогика» студентам помогает выполнение дидактических компьютерных игр, выполненных в программе Powerpoint. Разработанные дидактические компьютерные игры – это игровые программы дидактического («закрытого») типа, в которых в игровой форме предлагается решить одну или несколько дидактических задач; а также игры, связанные с отработкой у обучающихся учебных навыков; с систематизацией и классификацией, с синтезом и анализом понятий. Возможна разработка группового проекта в режиме wiki. Для этого создаются творческие группы (команды).

Использование электронного УМК позволяет интенсифицировать один из важнейших процессов в обучении – развитие у студентов практических умений и навыков. С этой целью в конце каждой темы помещены вопросы и задания для самопроверки и обсуждения, которые могут использоваться и на семинарских занятиях.

Предлагаемая для изучения литература содержит список источников, обязательных для изучения студентами по каждой теме, а также перечень литературы для их углубленного изучения.

Сопровождающий блок содержит глоссарий, хрестоматию, мультимедийные презентации, видеозаписи.

Изучение каждого раздела завершается тестированием, решением педагогических задач и ситуаций, что способствует более прочному закреплению учебного материала, самоконтролю и эффективному формированию практических умений и опыта по использованию педагогических знаний в различных ситуациях.

Контроль позволяет констатировать, измерять уровень отдельных параметров образовательного процесса, сопоставить их с нормативными требованиями.

Данные контроля позволяют преподавателю не только объективно оценить результаты подготовки студентов по отдельным темам, разделам, но и выявить динамику развития личности каждого студента, совместно наметить программу его дальнейшего самосовершенствования.

Цель предлагаемого контрольно-диагностического модуля – объективная оценка степени соответствия уровня подготовки будущих специалистов системы образования требованиям государственных образовательных стандартов высшего профессионального образования по педагогическим дисциплинам.

Задачи:

1. Определение уровня овладения студентами профессиональными знаниями, умениями и навыками.

2. Определение уровня сформированности у студентов умений обобщать, систематизировать и анализировать научно-методическую литературу и периодические издания в процессе самообразования по дошкольной педагогике.

3. Углубленное и творческое освоение студентами учебного материала.

4. Формирование у студентов умений и навыков самостоятельного решения актуальных учебных и научных задач.

5. Личностное развитие студентов в качестве субъектов образовательной работы.

6. Осуществление самоконтроля и самопроверки знаний студентов за эффективностью освоения той или иной темы, раздела дошкольной педагогики, в целом учебной дисциплины.

Тестирование поможет закрепить учебный материал раздела, подготовиться к другим, нетестовым формам контроля. Для каждого раздела разрабатываются разноуровневые педагогические задачи и ситуации, разрешение которых направлено на формирование и диагностику у студентов психолого-педагогических компетенций. Эти задачи и ситуации можно использовать и как материалы для контролируемой самостоятельной работы студентов. Тестовые задания помогут преподавателю организовывать текущий,

тематический, периодический, итоговый контроль результатов учебной деятельности студентов, самооценки студентами уровня освоения знаний, овладения умениями, навыками, способами деятельности.

Электронные тренажеры – программное средство, которое реализует контролирующие функции и служит для отработки и закрепления навыков студентов. Электронные тренажеры обеспечивают получение информации, тренировку на различных уровнях самостоятельности, контроль и самоконтроль. Электронные тренажеры включают выполнение заданий студентами на соответствие, на завершение неоконченных предложений, на выбор варианта ответа на поставленные вопросы, задания на заполнение пропусков в предложенных тезисах; на выведение определения из набора опорных слов; задание на заполнение предложенных схем и др. Правильное выполнение задания оценивается одним баллом.

Тестирующие системы – программное средство, которое реализует контролирующие функции, снабжено системой побалльного оценивания каждого вопроса и задания, а также итоговой оценки каждого заверщенного блока вопросов. Тестирующие системы позволяют проводить обучающее и контролирующее тестирование, осуществлять контроль времени, сохранять результаты в форме удобной для статистической обработки, использовать прямой, обратный или случайный порядок тестовых заданий. Тестирующие системы представлены набором вопросов с различными вариантами ответов, обозначенными первыми буквами алфавита. Студент выбирает правильный, по его мнению, ответ и набирает на компьютере соответствующую букву.

Эффективность подготовки студентов и уровень усвоения ими знаний определяются с помощью специальных ключей правильных ответов и подсчета количества правильных ответов за тест. При этом процент успешности и оценка результатов зависит от количества заданий в тесте. Критерии перевода тестовых баллов в уровневые показатели: низкий, недостаточный уровень подготовки студентов по теме, по разделу – процент успешности до 59 %; средний уровень подготовки студентов по теме, по разделу (от 60 % до 79 %), достаточный уровень подготовки студентов по теме, по разделу (от 80% до 94 %), высокий уровень подготовки студентов по теме, по разделу (от 95% до 100%).

Выполнение тестовых заданий поможет студентам подготовиться к зачету и экзамену. Вопросы к зачету и экзамену также представлены в контрольно-диагностическом модуле.

Таким образом достигается возможность для преподавателя объективно подходить к оценке знаний и умений студентов на этапе подготовки к будущей профессиональной деятельности.

Использование интерактивного модуля электронного ЭУМК при изучении педагогических дисциплин ориентировано на более широкое взаимодействие студентов не только с преподавателем, но и друг с другом, на доминирование активности обучающихся в процессе обучения, позволяет организовать учебный процесс таким образом, что практически все студенты оказываются вовлеченными в процесс познания. Каждый студент вносит свой

особый индивидуальный вклад, идет обмен знаниями, идеями, способами деятельности.

Это происходит в атмосфере доброжелательности и взаимной поддержки, что позволяет не только получать студентам новое знание, но и развивает саму познавательную деятельность и навыки взаимодействия, переводит ее на более высокие формы кооперации и сотрудничества.

В процессе обучения создаются условия, при которых студент чувствует свою успешность, свою интеллектуальную состоятельность, что делает продуктивным сам процесс обучения.

При использовании интерактивной стратегии роль преподавателя резко меняется – перестает быть центральной, он лишь регулирует образовательный процесс и занимается его общей организацией, определяет общее направление (готовит заранее необходимые задания и формулирует вопросы или темы для обсуждения в группах), контролирует время и порядок выполнения намеченного плана работы. При этом студентам разрешается использовать дополнительные источники информации — книги, словари, энциклопедии, хрестоматии, художественные тексты, поисковые компьютерные программы. Они могут также обращаться к социальному опыту — своему и своих товарищей, при этом им необходимо вступать в коммуникацию друг с другом, совместно решать поставленные задачи, преодолевать конфликты, находить общие точки соприкосновения, а при необходимости идти на компромиссы. При этом важно, чтобы в работе группы были задействованы все ее члены, не было подавления инициативы или возложение ответственности на одного или нескольких лидеров. Также для интерактивных методик важно, чтобы между заданиями групп существовала взаимозависимость, а результаты их работы дополняли друг друга.

Воздействие преподавателя должно быть не прямым, а опосредованным. Он поощряет студентов чаще вступать в контакт друг с другом, заботится о направлении их усилий для достижения положительного результата, консультировать и помогать в организации рефлексии. Главной отличительной чертой интерактивных методов обучения является инициативность студентов в образовательном процессе, которую стимулирует педагог, занимая позицию партнера-помощника.

Структура и содержание интерактивного модуля электронного учебно-методического комплекса по педагогическим дисциплинам строится на базе подходов к организации интерактивного взаимодействия в рамках аудиторной работы и возможностей трансформации его в дистанционное при помощи использования электронных образовательных ресурсов.

Возможны три формата интерактивного взаимодействия, которые можно перенести из аудиторной работы в виртуальную среду (дистанционную форму) путём использования электронной оболочки. Каждый из форматов соотносится с определённым компонентом интерактивной составляющей и ЭУМК в целом.

1. справочно-информационный – контрольно-диагностический – интерактивный модули ЭУМК.
2. студент – ЭОР (модули ЭУМК).

3. студент – студент (участие в форуме с возможностью обсуждения, взаимодействия среди студентов с последующей рефлексией или обратной реакцией от преподавателя (или заложенной в ЭУМК)).

РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ