

ФОРМИРОВАНИЕ ПРЕДМЕТНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ УЧАЩИХСЯ МЛАДШЕГО ПОДРОСТКОВОГО ВОЗРАСТА (V–VI КЛАССЫ) НА УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЯХ ПО ИСТОРИИ ПОСРЕДСТВОМ ИГРОВЫХ МЕТОДОВ И ПРИЕМОВ ОБУЧЕНИЯ

Жигунова Ольга Николаевна

Аннотация. В статье рассмотрена проблема использования игровых технологий на уроках истории в V–VI классах. Предложена система использования игровых методов и приемов обучения на учебных занятиях по истории, которая эффективно обеспечивает формирование предметных компетенций учащихся младшего подросткового возраста, тем самым способствует формированию надпредметных компетенций.

Компетентностная парадигма образования предусматривает формирование у учащихся ключевых компетенций, среди которых значимое место занимают учебно-познавательные (иерархия компетенций по А.В. Хуторскому), элементом которой являются предметные компетенции [18, с. 138].

Согласно Концепции учебного предмета «Всемирная история. История Беларуси» историческое образование призвано обеспечивать реализацию нескольких функций образовательного процесса, в том числе историко-познавательную (связана с овладением школьниками основами научных знаний о важнейших тенденциях и закономерностях исторического развития общества во всем его многообразии и противоречивости) и развивающую (предусматривает формирование наглядно-образного и вербально-логического типов мышления, необходимых для преобразующей и творческой познавательной деятельности в условиях социальных трансформаций). Теоретико-методологическими и дидактико-методическими основами модернизации содержания исторического образования в числе прочих выступают:

- принцип историзма, предполагающий изучение исторических процессов, явлений, событий в их развитии с учетом причинно-следственных и системных связей;
- принцип ведущей роли теоретических знаний, который предполагает усвоение учащимися исторических понятий разной степени обобщенности, причинно-следственных связей, закономерностей общественного развития, теоретических выводов и обобщенных характеристик процессов, явлений, событий;
- принцип доступности в обучении истории, требующий учета возрастных особенностей и познавательных возможностей учащихся.

Образовательный стандарт учебного предмета «Всемирная история. История Беларуси» одной из задач его изучения на III ступени общего среднего образования определяет развитие исторического мышления, базис которого закладывается на II ступени. Предметные курсы, изучаемые в V–VI классах, являются начальным этапом, задающим вектор этого развития, что обуславливает их несомненную значимость в процессе обучения и, следовательно, требует эффективной организации последнего.

В курсах истории Древнего мира (V класс), истории Средних веков: V–XV вв. (VI класс), истории Беларуси с древнейших времен до середины XIII в. (VI класс) массив понятийно-терминологического аппарата весьма значителен – свыше 500 единиц. Освоение такого объема материала вызывает у школьников определенные трудности, что объясняется как объективными (возрастные психофизиологические особенности, социокультурная среда), так и субъективными (индивидуальные психологические и личностные особенности учащихся) причинами [5, с. 57]. При этом подразумевается не просто механическое запоминание и речевое воспроизведение исторических понятий и терминов, а различные способы и уровни интеллектуальных манипуляций (мыслительных действий) с ними, прописанные в образовательном стандарте учебного предмета «Всемирная история. История Беларуси» для уровня общего базового образования, а именно:

- называть хронологические рамки исторических событий, явлений, процессов;
- выделять в них отдельные этапы и периоды;
- определять последовательность, продолжительность и синхронность исторических событий, явлений, процессов;
- определять в исторических текстах структуру исторического времени (эпоха, период, век, год);
- определять местоположение различных объектов на исторической карте;
- выявлять изменения в исторической карте;
- давать характеристику исторических событий и деятельности исторических личностей;
- сравнивать исторические события, явления, процессы;
- раскрывать причинно-следственные связи между историческими событиями;
- систематизировать и обобщать исторические факты, формулировать на их основе выводы;
- переводить текстовую информацию в знаково-символьную форму и обратно;
- конкретизировать исторические понятия, теоретические выводы [13].

По сути, речь идет о формировании предметных компетенций, которые актуальны как фактор, содействующий развитию понятийного мышления; последнее, в свою очередь, способствует успешности

учащихся в надпредметной сфере (общепредметные и ключевые компетенции по иерархии А.В. Хуторского). Под компетенциями понимаем совокупность взаимосвязанных качеств личности (знаний, умений, навыков, способов деятельности), задаваемых по отношению к определенному кругу предметов и процессов, и необходимых для качественной продуктивной деятельности по отношению к ним [18, с. 228].

Таким образом, возникает противоречие между предметными образовательными задачами и учебными возможностями учащихся V–VI классов (младший подростковый возраст). Исходя из данного противоречия, определяется проблема: создание благоприятных организационно-педагогических условий, обеспечивающих эффективность процесса формирования предметных компетенций.

Опираясь на теоретическую базу (труды Л.С. Выготского, С.Л. Рубинштейна, А.Н. Леонтьева, Д.Б. Эльконина, В.В. Давыдова, И.Я. Лернера, П.Я. Гальперина, А.В. Хуторского, В.А. Беспалько, Г.И. Шукиной, П.И. Пидкасистого, Л.В. Занкова, А.С. Белкина, И.П. Подласого, М.В. Кларина, М.И. Махмутова, М.Н. Скаткина, Г.К. Селевко, Л.И. Божович, С.А. Шамова, Г.А. Кулагиной, М.В. Коротковой, Л.П. Борзовой и др.) и многолетний собственный практический опыт, приходим к выводу, что наиболее эффективным средством решения выделенной проблемы является применение на учебных занятиях по истории игровых методов и приемов обучения.

Главным методом обучения в работе с учащимися младшего подросткового возраста (V–VI классы) выступает педагогическая (дидактическая) игра, обладающая существенным признаком – четко поставленной обучающей целью и соответствующими ей педагогическими результатами, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью [12, с. 128].

По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:

- а) обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
- б) познавательные, воспитательные, развивающие, социализирующие;
- в) репродуктивные, продуктивные, творческие;
- г) коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и др. [16, с. 129].

По характеру игровой методики игры могут быть: предметными, сюжетными, ролевыми, деловыми, имитационными и играми-драматизациями [7, с. 118].

По форме организации определяются: театральные игровые действия; игровые тренинги и упражнения; игровые анкеты, вопросники, тесты; игровые импровизации; соперничества; конкурсы; игровые аукционы и т.д. [11, с. 75].

Нами была разработана система игровых методов и приемов обучения, применяемых на учебных занятиях по учебному предмету «Всемирная история. История Беларуси» (V–VI классы).

<i>Формируемые предметные компетенции</i>	<i>Применяемые игровые методы и приемы</i>
Знание исторических понятий; основных событий, явлений, процессов конкретного исторического периода; важнейших исторических деятелей, деятелей культуры	<ol style="list-style-type: none"> 1. Кроссворды (тематические, алфавитные, с фрагментами, ребусные, реверсивные, сканворды, филворды), ребусы, шарады, криптограммы, чайнворды и другие головоломки. 2. Приемы «Разложи по полочкам», «Уютный чердачок» (соотнесение). 3. Прием «Прополка» (выбор среди буквенного хаоса необходимых терминов). 4. Исторический диктант в контексте конкретной тематической игры. 5. Прием «Угадайка» (определение понятий, личностей и т.д. по иллюстрациям, фрагментам иллюстраций). 6. Прием «Крылатые слова» (определение исторического аспекта происхождения общеупотребительных слов и выражений). 7. Прием «Ассоциации» (составление списка слов, связанных с названным понятием). 8. Прием «Перевертыши» (восстановление исходного термина, понятия из «перевернутой» фразы, например, «Немецкая неправда» – «Русская правда»). 9. Прием «Оборвыши» (продолжение фразы, прерванной в любом месте, например, «Городской воздух делает лю... – ...дей свободными»). 10. Прием «Пентагон» (определение исторического понятия по принципу пяти подсказок и снижения очков). 11. Прием «Эстафета» (выполнение различных заданий на скорость). 12. Прием «Удиви учителя» (подбор учащимся эксклюзивной информации по пройденной или новой теме). 13. Прием «Исторический снежный ком» (повторение массива понятий по пройденной теме). 14. Прием «Исторический крокодил» (изображение

	<p>исторического понятия или личности без слов).</p> <p>15. Игра «Историческая викторина» (микс всех выше- и ниженазванных приемов).</p>
<p>Примечание: приемы 1–11 применяются в индивидуальной, парной, групповой формах учебной деятельности; используются для актуализации знаний учащихся, при всех видах контроля знаний и обобщении изученного материала;</p> <p>прием 12 применяется в индивидуальной форме учебной деятельности; используется при изучении нового и обобщении изученного материала;</p> <p>приемы 13–15 применяются в коллективной, групповой формах учебной деятельности; используются при обобщении изученного материала.</p>	
<p>Определение хронологических рамок исторических событий, явлений и процессов, структуры исторического времени (этап, эпоха, период, век, год)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Прием «Разложи по полочкам» (соотнесение). 2. Прием «Историческая математика» (решение исторических задач по хронологии). 3. Прием «Хронос» (определение исторического времени, к которому относится событие, по устному описанию, по видеофрагменту, по иллюстрации, по историческому источнику).
<p>Примечание: приемы применяются в индивидуальной, парной, групповой формах учебной деятельности; используются для актуализации знаний учащихся, при всех видах контроля знаний и обобщении изученного материала.</p>	
<p>Определение местоположения различных объектов на исторической карте, изменений на исторической карте</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Прием «Путеводитель», напр., «Путеводитель по Древнему Египту», «Путеводитель по Киевской Руси» и т.п. (разработка туристического маршрута с использованием карты). 2. Прием «Картографическое домино» (составление карты из фрагментов с описанием событий, происходивших на соответствующих территориях).
<p>Примечание: приемы применяются в индивидуальной, парной, групповой формах учебной деятельности; используются для актуализации знаний учащихся, при всех видах контроля знаний и обобщении изученного материала.</p>	
<p>Характеристика исторических событий, явлений и деятельности исторических личностей</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Прием «Имитация исторической реальности» (моделирование), например, «Один день из жизни первобытного человека», «Один день из жизни средневекового ремесленника» и т.п. 2. Прием «Живая картина» (например, «Продажа рабов», «Сбор дани», «Бой гладиаторов» и т.п.). 3. Приемы «Интервью с...»; «10 вопросов герою»; «Прогулка с...». 4. Прием «Исторический портрет» (описание исторической личности с позиции ее современников, например, «Княгиня Ольга глазами древлян», «Князь Владимир глазами Рогнеды» и т.п.). 5. Прием «Квартет» (составление логической цепочки по принципу «Личность-дата-событие-факт»). 6. Прием «Анкета» (характеристики личностей по «анкетным» вопросам). 7. Игра «Знаем историю!»
<p>Примечание: приемы применяются в индивидуальной, парной, групповой формах учебной деятельности; используются для актуализации знаний учащихся, при всех видах контроля знаний и обобщении изученного материала;</p> <p>прием 2 можно использовать при изучении новой темы как опережающее творческое задание для высокомотивированных учащихся.</p>	
<p>Сравнение исторических событий, явлений, процессов</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Прием «Имитация исторического источника», например, «Письмо спартанца из Афин»; «Отчет послов, прибывших из Вавилона в Китай в 184 г. до н.э.». 2. Прием «Агора» (коллективное обсуждение исторического события, явления и т.д.). 3. Игра-путешествие (например, «Путешествие по странам Древнего Востока»)
<p>Примечание: приемы применяются в индивидуальной, парной, групповой формах учебной деятельности; используются для актуализации знаний учащихся, при всех видах контроля знаний и обобщении изученного материала;</p> <p>прием 2 может использоваться при изучении нового материала.</p>	
<p>Раскрытие причинно-следственных связей между историческими событиями</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Прием «Историческое лото» (нахождение причинно-следственных связей между событиями, отраженными на игровых карточках, полученных учащимися, и событиями, называемыми учителем). 2. Прием «Имитация исторической реальности» (например,

	<p>«Один день из жизни...»).</p> <p>3. Игра-диспут (круглый стол), например, «Греко-персидские войны» (обсуждение исторического события, рассмотрение возможных вариантов развития событий).</p> <p>4. Прием «Эрудит-лото» (вариант закрытого теста).</p> <p>5. Прием «Суд истории» (анализ деятельности исторической личности, определение мотивов, целей, характера и результата ее деятельности).</p>
<p>Примечание: приемы применяются в индивидуальной, парной, групповой формах учебной деятельности; используются для актуализации знаний учащихся, при всех видах контроля знаний и обобщении изученного материала;</p> <p>прием 3 используется как отдельная игра, здесь могут использоваться элементы театрализации (как опережающее задание);</p> <p>прием 4 используется преимущественно как индивидуальная форма учебной деятельности.</p>	
<p>Систематизация и обобщение исторических фактов, формулирование на их основе выводов</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Прием «Имитация исторического источника», например, «Письмо философа другу из Александрии Египетской»; «Письмо римского наместника в сенат»; «Дневник путешественника» («Записки купца» и т.п.). 2. Прием «Экскурсия в музей» (подготовка и представление проектов, связанных с информацией о государствах, характеризующих изучаемые события, явления, факты). 3. Прием «Слово-лидер» (формулировка вопросов по определенной теме по принципу «термин – количество букв = количество вопросов, желательно связанных именно с этим термином»). 4. Прием «Историческая азбука» (перечисление исторических понятий, событий, имен, связанных с темой, на определенную букву алфавита). 5. Прием «Дерево познания» (формулирование дополнительных вопросов по изучаемой теме и прикрепление их на макет дерева). 6. Прием «Триада» (составление логических цепочек по самостоятельно выделенным критериям). 7. Прием «Телевизионная передача» (напр., «Новости средневековья»). 8. Прием «Загадки Клио» (эвристические вопросы учителя учащимся, учащегося своим одноклассникам). 9. Игра «Брейн-ринг». 10. Игра «Историческое Поле Чудес». 11. Игра «Машина времени».
<p>Примечание: приемы применяются в индивидуальной, парной, групповой, коллективной формах учебной деятельности; используются для актуализации знаний учащихся, при всех видах контроля знаний и обобщении изученного материала;</p> <p>приемы 2 и 7 могут использоваться при изучении нового материала, как опережающее творческое задание для высокомотивированных учащихся, кроме того, прием 2 можно использовать для выполнения практического задания – изготовления моделей, макетов и т.д.;</p> <p>игры 9-11 включают в себя практически все приемы в различных комбинациях в зависимости от цели учебного занятия.</p>	
<p>Перевод текстовой информации в знаково-символьную форму и обратно</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Прием «Шифровка» (создание опорного конспекта по теме с использованием знаков и символов). 2. Прием «Чудо-дерево» (создание опорного конспекта по теме). 3. Прием «Рыба» (создание опорного конспекта по описанию государства). 4. Прием «Три предложения» (передача рассказа учителя тремя предложениями). 5. Прием «Кейворд» (разгадывание кроссворда, в котором буквы заменены цифрами).
<p>Примечание: приемы применяются в индивидуальной, парной, групповой, коллективной формах учебной деятельности; используются для актуализации знаний учащихся, при изучении нового материала, всех видах контроля знаний и обобщении изученного материала.</p>	
<p>Конкретизация исторических понятий, теоретических выводов</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Прием «История простых вещей». 2. Прием «Наша энциклопедия» (создание классной «энциклопедии» из дополнительных сообщений по изучаемым темам на протяжении учебного года).

	<p>3. Прием «Редактор» (исправление умышленных ошибок и неточностей в тексте).</p> <p>4. Прием «Имитация исторической реальности», напр., «Прогулка по...»; «Экскурсия по...».</p> <p>5. Прием «Аукцион знаний» (интеллектуальное соревнование, в котором выигрывает тот участник (учащийся или группа), кто представит наиболее полный и аргументированный ответ на поставленный вопрос (лот)).</p> <p>6. Прием «Турнир знатоков истории» (соревнование между участниками, заключающееся в обмене вопросами и ответами).</p> <p>7. Прием «Рассеянный профессор» (исправление умышленных ошибок и неточностей в устном рассказе учителя или одноклассника).</p>
<p>Примечание: приемы применяются в индивидуальной, парной, групповой, коллективной формах учебной деятельности; используются для актуализации знаний учащихся, при всех видах контроля знаний и обобщении изученного материала;</p> <p>прием 2 применяется на каждом учебном занятии как средство активизации познавательной активности учащихся, возможен элемент состязательности с другими классами из параллели – определение по окончании учебного курса, чья «энциклопедия» информативнее и занимательнее.</p>	

Приведенная система дает представление о многообразии игровых методов и приемов обучения, которые можно использовать на учебных занятиях по истории. Часть используемых методов и приемов является авторскими разработками, например, «Удиви учителя», «Исторический портрет» (личность глазами современников), «Анкета исторического деятеля», «Агора», «Слово-лидер», «Наша энциклопедия», «Рассеянный профессор». Следует отметить вариативность применения игровых методов и приемов обучения, то есть игровые методы и приемы, указанные в данной классификационной таблице как используемые для формирования определенных предметных компетенций, вполне могут быть применимы для формирования других предметных компетенций. Таким образом, описанная методика дает простор для творчества и учителю, и учащимся.

Учебное занятие с применением игровых методов и приемов обучения соответствует современным требованиям к технике проведения учебного занятия, а именно:

- является эмоциональным, вызывает интерес к учению, воспитывает потребность в знаниях;
- задает оптимальный темп и ритм учебного занятия, придает завершенность действиям учителя и учащихся;
- позволяет наладить контакт во взаимодействии учителя и учащихся на учебном занятии;
- создает атмосферу доброжелательности и активного творческого труда;
- меняет виды деятельности учащихся, оптимально сочетает разнообразные методы обучения;
- обеспечивает соблюдение единого орфографического режима, принятого в школе;
- способствует активной работе всех учащихся и, как следствие, ее результативности.

Таким образом, предложенная модель обучения учащихся младшего подросткового возраста, на наш взгляд, является эффективным средством для реализации поставленной цели – достижение сформиро-

ванности предметных компетенций у учащихся младшего подросткового возраста на учебных занятиях по истории через систему игровых методов и приемов обучения.

Значение педагогической модели, в основу которой положено системное использование игровых методов и приемов обучения, выражается в ее общепедагогической эффективности и возможности широкого применения в учебной и внеурочной деятельности.

Важнейшей задачей учителя-предметника является формирование и развитие предметных компетенций у учащихся. Следовательно, необходимо создать благоприятные организационно-педагогические условия, обеспечивающие эффективность этого процесса. Практический опыт показывает, что результативным способом является применение разнообразных игровых методов и приемов обучения на учебных занятиях по истории в V–VI классах. Указанные методы соответствуют возрастным особенностям учащихся младшего подросткового возраста; благодаря занимательности формируют предметный познавательный интерес, усиливающий мотивацию к предметной учебно-познавательной деятельности; мотивация, в свою очередь, способствует активности учащихся на учебных занятиях и, как следствие, более качественному овладению предметными компетенциями – показателем служит повышение результатов учебной деятельности учащихся. Нельзя не отметить еще один существенный аспект: игровые методы и приемы способствуют формированию благоприятной образовательной среды для учащихся младшего подросткового возраста, поскольку позволяют создать ситуацию успеха для каждого вне зависимости от его личностных особенностей и уровня обученности; успешность же повышает самооценку школьников и создает позитивный эмоциональный фон учебной деятельности, что не может не способствовать формированию надпредметных компетенций, в том числе коммуникативных.

Список литературы

1. Амонашвили, Ш.А. Личностно-гуманная основа педагогического процесса / Ш.А. Амонашвили. – Минск: Красико-Принт, 2000. – 212 с.
2. Борзова, Л.П. Игры на уроках истории: методическое пособие для учителя / Л.П.Борзова. – Москва: Владос-Пресс, 2011. – 160 с.
3. Борзова, Л.П. Игры при изучении нового материала на уроке истории / Л.П.Борзова // Преподавание истории в школе. – 2018. – № 5 – С. 17–20.
4. Гузеев, В.В. Образовательная технология: от приема до технологии / В.В.Гузеев. – Москва: Сентябрь, 2016. – 112 с.
5. Довгялло, М.С. Методика преподавания истории: учеб.-метод. Пособие для студентов заочников V–VI курсов исторического факультета БГУ. В 2-х ч. Ч. 1 / М.С.Довгялло, Л.А.Козик, А.П.Сальков. – Минск: БГУ, 2010. – 47 с.
6. Запрудский, Н. И. Моделирование и проектирование авторских дидактических систем / Н.И. Запрудский. – Минск: Сэр-Вит, 2018. – 336 с.
7. Иванов, А.В. Игры и праздники в образовательной среде школы: методическое пособие / А.В. Иванов. – Москва: ЦГЛ, 2015. – 160 с.
8. История. 5-11 классы: инновационные формы уроков, интеллектуальные командные игры, литературно-исторические вечера / Е.В. Тайкова [и др.]; под общ. ред. Е.В. Тайковой. – Волгоград: Учитель, 2017. – 300 с.
9. Корзюк, А.А. Формы занятий по истории и обществоведению в средней школе / А.А. Корзюк // Гісторыя і грамадазнаўства. – 2020. – № 7.– С. 52-57.
10. Короткова, М.В. Методика проведения игр и дискуссий на уроках истории: методические указания / М.В. Короткова. – Москва: Владос-Пресс, 2011. – 256 с.
11. Кулагина, Г.А. Сто игр по истории / Г.А. Кулагина. – Москва: Просвещение, 2013. – 240 с.
12. Маркова, А.К. Психологические критерии и ступени профессионализма учителя // Педагогика. – 1995. – № 6. С. 55–63.
13. Образовательный стандарт «Общее среднее образование». «Всемирная история. История Беларуси. V–XI классы» (постановление Министерства образования Республики Беларусь от 29.05.2009 № 32) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://adu.by/>. – Дата доступа: 10.01.2023.
14. Педагогические игротехники: копилка методов и упражнений / Л.С. Кожуховская [и др.]; под общ. ред. Л.С. Кожуховской. – Минск: Изд. Центр БГУ, 2017. – 233 с.
15. Подласый, И.П. Продуктивная педагогика / И.П. Подласый. – Москва: Народное образование, 2013. – 496 с.
16. Пособие для нескучных уроков / авт.-сост. В.И. Врублевская, В.Н. Пунчик, Е.П. Семенова. – Минск: Красико-Принт, 2011. – 176 с.
17. Селевко, Г.К. Современные образовательные технологии / Г.К. Селевко. – Москва: Народное образование, 2008. – 226 с.
18. Хуторской, А.В. Современная дидактика / А.В. Хуторской. – Санкт-Петербург: ПИТЕР, 2011. – 544 с.
19. Эльконин, Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. – Москва: Педагогика, 1976. – 304 с.

Дата поступления в редакцию: 15.01.2023

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВИЗУАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ИНФОРМАЦИИ НА УРОКАХ ГЕОГРАФИИ В VI КЛАССЕ ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ ПРЕДМЕТНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ УЧАЩИХСЯ

Гудвилович Екатерина Михайловна

Аннотация. В данной статье определяется необходимость формирования в процессе обучения компетенций учащихся, необходимых для успешной социализации и ответственного принятия осознанных решений, с которыми связана жизнь человека. Установлены критерии и показатели сформированности предметных компетенций учащихся на уроках географии. Рассматривается возможность формирования предметных компетенций учащихся через использование визуализации учебной информации на уроках географии. Приведены примеры наиболее эффективных способов визуализации учебной информации на уроках географии в VI классе. Доказывается, что использование визуализации позволяет школьникам приобрести умение работы с информацией, содействует лучшему запоминанию учебного материала и формированию предметных компетенций учащихся.

В современном, постоянно меняющемся информационном мире необходимыми становятся те знания и умения, которые позволят учащимся быть максимально мобильными и аналитически мыслящими в любой сфере деятельности. Еще в IV веке до н.э. Аристипп отмечал, что детей надо учить тому, что пригодится им,

когда они вырастут. Данная мысль прослеживается и в Концепции развития системы образования Республики Беларусь до 2030 года, где цель современного образования обозначена как «помощь обучающимся в приобретении компетенций, необходимых для успешной социализации и ответственного принятия