

Алексеева Светлана Николаевна

методист

ГАПОУ «Канашский транспортно-
энергетический техникум»

Минобразования Чувашии

г. Канаш, Чувашская Республика

ИГРОПРАКТИКА КАК МЕТОД РАЗВИТИЯ УНИВЕРСАЛЬНЫХ НАВЫКОВ (SOFT SKILLS) У ОБУЧАЮЩИХСЯ СИСТЕМЫ СРЕДНЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

***Аннотация:** в статье рассматривается вопрос игропрактики как эффективного метода развития навыков у обучающихся системы среднего профессионального образования. Подчёркивается важность использования игровых технологий для формирования профессиональных компетенций и развития универсальных навыков у студентов. В статье описываются основные принципы игропрактики, её преимущества и примеры использования в образовательном процессе. Результаты исследования могут быть полезны педагогам и методистам, работающим в системе среднего профессионального образования, а также другим специалистам, заинтересованным в повышении качества обучения и развития студентов.*

***Ключевые слова:** игропрактика, принципы игропрактики, универсальные навыки (soft skills), жесткие навыки (hard skills), цели игропрактики, факторы вовлеченности студентов.*

Долгое время основными критериями при найме на работу были профессиональные знания, трудолюбие, пунктуальность и дисциплина. Но в эпоху глобализации и цифровизации приоритеты изменились. Теперь важны такие качества, как умение общаться с людьми, преданность работе, мотивация и дополнительные знания и умения. Всё это называют «гибкими навыками» или soft skills.

Система среднего профессионального образования готовит специалистов к реальной работе, давая им базовые знания и навыки (hard skills). Сегодня работодатели хотят видеть универсальных сотрудников, способных решать разные задачи. Soft skills – это навыки общения и построения деловых связей, которые помогают расширить круг знакомств и возможностей. Хотя они не связаны напрямую с образованием, они дополняют hard skills (жесткие навыки) – конкретные профессиональные умения, нужные для работы. Современным выпускникам необходимо владеть как профессиональными, так и универсальными навыками. Игровые технологии, включая игропрактику, способствуют эффективному развитию этих навыков (soft skills).

Игропрактика – это метод обучения, основанный на использовании игр и игровых технологий для достижения образовательных целей. Этот метод позволяет не только повысить мотивацию обучающихся, но и развить у них ряд важных универсальных навыков, таких как коммуникация, сотрудничество, критическое мышление и решение проблем. Все эти навыки именуется емким термином «soft skills», что с английского языка переводится как «гибкие» или «мягкие» навыки.

Основные принципы игропрактики.

Игровая деятельность: игропрактика основана на использовании игр и игровых ситуаций для достижения образовательных целей. Это может быть, как ролевая игра, так и симуляция, но в любом случае она должна быть интересной и увлекательной для обучающихся.

Активная позиция обучающихся: в игропрактике обучающиеся не просто пассивно воспринимают информацию, а активно участвуют в процессе игры. Ведь не секрет, что студенты считают, что учиться это трудно и скучно, а играть это интересно и весело. За счет применения игровых методов можно прокачать нужные профессиональные навыки.

Моделирование профессиональной деятельности: игропрактика позволяет моделировать ситуации, с которыми обучающиеся могут столкнуться в будущей профессиональной деятельности. Это помогает им лучше понять, какие навыки и знания им потребуются для успешной работы.

Развитие мягких навыков: игропрактика способствует развитию мягких навыков, таких как, умение эффективно общаться, работать в команде и достигать поставленных целей. Эти навыки необходимы для успешной работы в любой сфере деятельности.

Мотивация обучающихся: игропрактика повышает мотивацию обучающихся, так как она позволяет им почувствовать себя участниками интересного и увлекательного процесса. Это способствует более глубокому усвоению материала и развитию интереса к обучению.

Если вы решили использовать на занятиях такой метод обучения, как игра, то стоит рассмотреть несколько важных вопросов.

1. Зачем вам игра?

Установление отношений со студентами.

Игра может стать эффективным инструментом для построения отношений с новыми и уже знакомыми студентами. Её можно использовать на первом занятии или в ситуациях, когда не получается наладить контакт. Игра позволяет изменить привычный способ общения со студентами, делая его более открытым и доверительным.

Слом стереотипов.

В среднем профессиональном образовании часто оказываются студенты, которые не имели успеха в школе и не верят в свои силы. Игра позволяет им раскрыть свой потенциал и проявить таланты, которые они, возможно, даже не осознавали.

Разбудить студента.

Студенты, привыкшие к однотипной деятельности и часто отвлекающиеся на телефоны, могут почувствовать «потерю почвы под ногами» и включиться в учебный процесс. Игра позволяет им отойти от привычных ролей и стать активными участниками.

Смена ролей.

В учебных заведениях студенты обычно играют роль обучающихся, которые следуют командам и избегают ответственности. Однако в игре они могут стать руководителями и взять на себя ответственность за группу.

Заставить поверить в собственные силы.

Каждый педагог знает сильные и слабые стороны своих студентов. В зависимости от уровня сложности задачи, можно создать производственную ситуацию, в которой даже студент с низкой успеваемостью сможет выполнить задание и получить положительный результат.

2. Что вы хотите добиться, используя игровые методы обучения?

Для проведения игры требуется подготовка – невозможно организовать её бездумно. Прежде всего необходимо чётко определить цель, а затем уже подбирать подходящую игру. Цели игропрактики могут быть разными, всё зависит от ваших задач. Как только вы ответите на вопрос о том, зачем вам нужна игра, станет ясно, какую именно цель следует поставить перед собой.

Вот несколько примеров целей для игропрактики.

1. Установление контакта с обучающимися.
2. Отработка профессиональных качеств.
3. Вывод из привычного образа деятельности.
4. Активизация учебной деятельности студентов.
5. Развитие творческого потенциала и креативности.
6. Тренировка управленческих качеств.
7. Моделирование производственных ситуаций.

Вовлеченность студентов в игру зависит от множества факторов, включая особенности их темпераментов. Например, флегматики охотно участвуют в играх, направленных на повторение трудовых действий. Сангвиники легко переключаются между различными видами деятельности. Холерики вносят разнообразие и динамику в учебный процесс благодаря своей инициативности и общительности, однако им важно научиться контролировать свои эмоции. Меланхолики, напротив, отличаются медлительностью, но обладают высокой эмоциональной чувствительностью, что позволяет им привносить в игру глубину анализа и креативность.

В зависимости от профессии или специальности выбираются те навыки, которые могут быть отработаны вовремя игропрактики. Например, для профессий,

связанных со сферой услуг, хорошо подходят ролевые игры, направленные на развитие коммуникативных навыков. Для специальностей, связанных со строительными технологиями, эффективны игры, моделирующие реальные производственные ситуации.

Решения тестовых заданий и вопросов часто кажутся современным студентам скучными. Однако, если эти задания преобразовать в элементы игропрактики, они становятся гораздо интереснее. Это позволит не только развивать навыки ответа и выполнения, но также стимулировать творческое мышление, умение придумывать и изображать.

В учебном процессе бывают периоды, когда и преподаватель, и студенты испытывают высокую нагрузку, особенно если материал дается тяжело. В такой момент полезно немного снизить интенсивность занятий и включить игровые элементы как форму отдыха. Например, на практическом занятии можно предложить студентам задачу с условием: при полном выполнении задания они получат положительную оценку. Такой подход помогает снять напряжение и повысить мотивацию к обучению.

Важно помнить, что на реальном производстве никто не будет играть со студентами, поэтому не стоит превращать все учебные занятия в игру. Каждая профессия и специальность имеет определённые требования, которые необходимо выполнять, ведь основной вид деятельности в обучении остаётся учебно-профессиональным. Полностью заменять учебный процесс играми нецелесообразно. Однако использование игровых моментов на начальном этапе занятия может помочь разбудить интерес у студентов и активизировать их учебную деятельность.

В сильных группах можно применять разнообразные игровые задания, тогда как в других группах игропрактика может служить инструментом для развития определённых универсальных навыков. Например, включение небольшого игрового элемента для тренировки памяти на постоянной основе позволит использовать его на каждом занятии без необходимости повторного объяснения правил.

Игровые методики являются мощным инструментом для развития компетенций обучающихся. Они делают обучение более увлекательным, мотивирующим и эффективным. Однако важно помнить, что игры должны быть правильно подобраны и интегрированы в учебный процесс, чтобы соответствовать образовательным целям и задачам.

Список литературы

1. Степанова О.А. Теория и методика игры: учебник и практикум для среднего профессионального образования / О.А. Степанова, М.Э. Вайнер, Н.Я. Чутко; под ред. Г.Ф. Кумариной, О.А. Степановой. – 2-е изд., испр. и доп. – М.: Юрайт, 2024. – 265 с.
2. Игровые технологии в образовательном процессе ОУ СПО (из опыта работы): сборник материалов семинара-практикума «Управление процессом внедрения игровых технологий в образовательную деятельность ОУ СПО» – Часть I / под общ. ред. Н.В. Пашковой. – Донецк: ГО ДПО ИРПО, 2019 – 169 с.
3. Зайцев В.С. Игровые технологии в профессиональном образовании: учебно-методическое пособие / В.С. Зайцев. – Челябинск: Библиотека А. Миллера, 2019 – 23 с. EDN WRDRGP