

Игры на развитие soft skills (гибких навыков)

О.Е. Лебедев, доктор педагогических наук, профессор, представитель петербургской школы исследователей, выделил «4 К» soft skills .

Коммуникативность.

Коммуникативные навыки – умение общаться, доносить свою мысль, слышать собеседника, договариваться

Критическое мышление.

Критическое мышление – способность критически оценивать информацию, поступающую извне, анализировать её и проверять на достоверность, видеть причинно-следственные связи, отбрасывать ненужное и выделять главное, делать выводы;

Креативность.

Креативность – умение нешаблонно мыслить, находить неожиданные решения проблемы, гибко реагировать на происходящие изменения;

Командная работа.

Координация – способность работать в команде, брать на себя как лидерские, так и исполнительские функции, распределять роли, контролировать выполнение задач. Данные навыки необходимо развивать каждому школьнику. Задача педагога- помогать детям, шагая в ногу со временем, ставить перед ними задачи, которые соответствуют их способностям и характеру и научить учащихся добиваться их выполнения. Педагог должен иметь общую картину уровня гибких навыков детского коллектива: это может быть результат самоанализа учащихся или результат опроса, проведенного педагогом

Какие формы работы педагог может использовать на занятиях, не тратя при этом колоссального временного ресурса?

Наиболее приемлемой формой на любом занятии является игра, это не занимает много времени, но эта форма всегда интересна для любого возраста детей

Игры на развитие коммуникативных навыков

Игра «Давайте поздороваемся»

Цель: почувствовать свое тело, снять мышечное напряжение, преодолеть отчужденность. Участники по сигналу ведущего хаотично двигаются по комнате и здороваются со всеми, кто встречается на их пути (возможно, что кто-то будет специально стремиться поздороваться именно с тем, кто обычно не обращает на него внимания).

Здороваться надо определенным образом:

один хлопок – здороваемся за руку,
два хлопка – здороваемся плечиками,
три хлопка – здороваемся спинками.

Примечание. Для полноты тактильных ощущений желательно ввести запрет на разговоры.

Игра «Связующие нити»

Цель. Развивать коммуникативные способности ребёнка, научит внимательно относиться к своим личностным качествам и личностным качествам сверстников, понимание различий в характерах людей, умение их ценить.

Оборудование. Клубок ниток.

Описание игры:

Участники садятся в круг. Ведущий, держа в руках клубок, обматывает нитку вокруг указательного пальца, а затем кидает клубок сидящему слева и задаёт ему вопрос. Вопросы могут быть самыми разными, например: Что ты больше всего любишь делать? Во что ты любишь играть? Какой твой любимый цвет? Кто твой друг или подруга? Какие люди тебе нравятся? и т. д. Ребёнок должен поймать клубок, в свою очередь намотать нитку на палец, ответить на вопрос и бросить клубок, сопровождая своим вопросом, следующему по часовой стрелке игроку.

Примечание. Если вы не уверены в способности ребят придумывать подобные вопросы, можно в первой игре предложить им каждый раз после ответа на вопрос передавать клубок обратно взрослому.

Игра «Варежки»

Цель. Развитие коммуникативных навыков.

Оборудование. Карандаши 3-х цветов, 2 листа бумаги, вырезанные в форме варежек с одинаковым не закрашенным узором.

Описание игры:

В игре участвуют двое детей. Они должны одинаково раскрасить варежки. Другой вариант игры. Четверо детей разбиваются на пары, каждой паре по 2 варежки. Какая пара закончит раскрашивать быстрее, та победит. Усложнение задания – рисовать на варежках узор.

Игра «Зеркало»

Цель. Развитие коммуникативных навыков, умения действовать согласованно, совершать произвольные движения.

Описание игры:

Перед началом игры проводится разминка. Взрослый становится перед детьми и просит как можно точнее повторять его движения. Он демонстрирует легкие физические упражнения, а дети воспроизводят его движения. После этого дети разбиваются на пары и каждая пара по очереди «выступает» перед остальными. В каждой паре один совершает какое – либо действие (например, хлопает в ладоши, или поднимает руки, или делает наклоны в сторону), а другой пытается как можно точнее воспроизвести его движение, как в зеркале. Каждая пара сама решает, кто будет показывать, а кто воспроизводить движения. Все остальные оценивают, насколько хорошо работает зеркало. Показателями «правильности» зеркала является точность и одновременность движений. Если зеркало искажает или опаздывает, оно испорченное или кривое. Паре детей предлагается потренироваться и «починить» испорченное зеркало. Показав 2-3 движения, пара детей садится на место, а следующая демонстрирует свою «зеркальность».

Игра «Сборы в поход»

Цель. Развить коммуникативные навыки, воображение, способность передавать сообщения невербальными средствами, закрепить навык чтения простых слов.

Описание игры. Все играющие делятся на пары. Взрослый объясняет, что они живут на 9-ом этаже и собираются идти в поход. Один ребёнок из пары уже спустился на улицу, но вспомнил, что забыл взять некоторые вещи. Подниматься вверх с рюкзаком тяжело, поэтому он пытается жестами передать своему напарнику, выглянувшему в окно, что же он забыл. После этого один ребёнок из каждой пары получает листок, на котором печатными буквами написаны названия трёх предметов (например, мяч очки, ложка). Все пары становятся в ряд и выполняют задания.

Примечание: разговаривать при проведении этой игры нельзя.

Игра «Комплименты»

Цель. Развивать коммуникативные навыки, научить детей быть внимательными по отношению друг к другу, говорить комплименты, снять эмоциональное напряжение.
Оборудование. Маленький мячик.

Описание игры.

Дети становятся в круг. Ведущий уточняет у играющих знают ли они что такое комплименты (приятные слова, которыми люди радуют друг друга). Ведущий предлагает, передавая мячик по кругу, говорить комплименты тому, кто его получает. В ответ на комплимент в свой адрес ребёнок должен обязательно говорить: «Спасибо, очень приятно!». Начать, разумеется, должен взрослый. Он первым передаёт мячик соседу и говорит, например: «Люба, какие у тебя сегодня красивые бантики!» Обязательное условие – смотреть в глаза тому, с кем в данный момент говоришь.

Игры на развитие критического мышления.

В ходе изучения и применения методов и приёмов развития технологии критического мышления на занятиях можно выделить наиболее подходящие для каждой фазы занятия

1. Стадия вызова

«Кластер». Информация, касающаяся какого – либо понятия, явления, события, описанного в тексте, систематизируется в виде кластеров (гроздьев). В центре находится ключевое понятие. Последующие ассоциации обучающиеся логически связывают с ключевым понятием. В результате получается подобие опорного конспекта по изучаемой теме.

«Загадка». Тема занятия зашифрована в виде загадки или загадки-описании. «Мозговой штурм». Дети могут высказывать любое мнение, которое поможет найти выход из затруднительной ситуации. Все выдвинутые предложения фиксируются без какой бы то ни было оценки, а далее сортируются по степени выполнимости и ожидаемой эффективности. Непригодные отбрасываются, перспективные берутся на вооружение.

«Таблица «толстых» и «тонких» вопросов». В левой части – простые («тонкие») вопросы, в правой – вопросы, требующие более сложного, развернутого ответа.

«Театрализация». Заранее подготовленные учащиеся показывают инсценировку, связанную напрямую с темой занятия. «Да – нет». Учитель зачитывает утверждения, связанные с темой занятия, учащиеся записывают ответы в виде: «да» или «нет».

«Интеллектуальная разминка (опрос) или тест».

Очень похож на предыдущий приём. Дети должны дать очень краткий ответ.

«Дискуссия». Это обсуждение вопроса по заданной теме.

«Проблемный вопрос». Занятие начинается с вопроса, записанного на доске. Ответ на него учащиеся получают в ходе урока.

2. Стадия осмысления

«Зигзаг». Организуется работа: в парах или небольших группах над одной и той же проблемой, в процессе которой выдвигаются новые идеи. Эти идеи и мнения обсуждаются, дискутируются.

Цель. Систематизация большого по объёму материала.

Для этого предстоит сначала разбить текст на смысловые отрывки для взаимообучения. Количество отрывков должно совпадать с количеством членов групп. Например, если

текст разбит на 5 смысловых отрывков, то в группах (назовем их условно рабочими) – 5 человек. Группе выдаются тексты различного содержания. Каждый учащийся работает со своим текстом: выделяя главное, либо составляет опорный конспект, либо использует одну из графических форм (например "кластер"). По окончании работы учащиеся переходят в другие группы – группы экспертов.

«Инсерт» или «Чтение с пометками». При изучении информации, связанной с новыми идеями, педагог просит каждого из участников (пару и группу) сделать индивидуальную таблицу пометок (маркировочную). Одной из возможных форм контроля эффективности чтения с пометками является составление маркировочной таблицы. В ней три колонки

Знаю	Узнал новое	Хочу узнать подробнее

«Дерево предсказаний». Этот прием помогает строить предположения по поводу развития сюжетной линии рассказа или повествования. Правила работы с данным приемом таковы: возможные предположения учащихся моделируют дальнейший финал данного рассказа или повествования. Ствол дерева – тема, ветви – предположения, которые ведутся по двум основным направлениям – "возможно" и "вероятно" (количество "ветвей" не ограничено), и, наконец, "листья" – обоснование этих предположений, аргументы в пользу того или иного мнения.

«Круги по воде». Опорное слово – это изучаемое понятие, явление. Оно записывается в столбик и на каждую букву подбираются существительные (глаголы, прилагательные, устойчивые словосочетания) к изучаемой теме. По сути – это небольшое исследование, которое может начаться в классе и иметь продолжение дома.

«Чтение с остановками». Очень эффективен при работе над чтением текста проблемного содержания, а также при работе с аудиальными и визуальными пособиями. Он помогает прорабатывать материал детально. Кроме того, учащиеся имеют возможность пофантазировать, оценить факт или событие критически, высказать свое мнение. Здесь происходит обучение как критическому мышлению, так сказать рефлексивному, на стадии осмысления материала, так и творческому, на стадии прогнозирования событий.

Метод «Думательных шляп». Предлагает при решении творческой задачи выполнять за один раз по одному мыслительному действию. Учащиеся разбиваются на шесть групп, каждая получает шляпу определённого цвета.

Белая шляпа: статистическая. Белый цвет символизирует чистоту, правду. Это цвет информации. Нас интересуют только факты. Мы задаемся вопросами о том, что мы уже знаем, каких данных недостаточно, какая еще информация нам необходима и как нам ее получить.

Красная шляпа: эмоциональная. Красный цвет – цвет жизни, крови, любви, чувственности, страданий. Учащиеся могут высказать свои чувства и интуитивные догадки относительно рассматриваемого вопроса, не вдаваясь в объяснения о том, почему это так, кто виноват и что делать. Что я чувствую по поводу данной проблемы?

Черная шляпа: негативная. Черный цвет – цвет земли, почвы, основы, здравого смысла. Эта шляпа помогает критически оценить выдвигаемые предложения, понять, насколько они реалистичны, безопасны и осуществимы. Основной смысл – сработает ли это? Насколько это безопасно? Осуществима ли эта идея?

Желтая шляпа: позитивная. Желтый – это цвет солнца, тепла, золота, выгоды. Желтая шляпа требует от нас переключить свое внимание на поиск достоинств, преимуществ и позитивных сторон рассматриваемой идеи. Зачем это делать? Каковы будут результаты? Стоит ли это делать?

Зеленая шляпа: творческая. Зеленый цвет – это обновление, рост. Находясь под зеленой шляпой, дети придумывают к тексту загадки, задачи, ребусы, составляют кластер, синквейн.

Синяя шляпа: аналитическая. Синий цвет – цвет мудрости и знания. В этой шляпе группа осуществляет рефлексию по поводу всего мыслительного процесса. Подводит итог проделанной работе, намечает следующие шаги. Вопросы, которые можно написать на шляпах

Белая шляпа Сколько?

Красная шляпа Что понравилось?

Черная шляпа Что не понравилось?

Желтая шляпа Что хорошо?

Синяя шляпа Почему?

Зеленая шляпа Задания

«Кластеры» (гроздь). В центре находится ключевое понятие. Последующие ассоциации обучающиеся логически связывают с ключевым понятием. В результате получается подобие опорного конспекта по изучаемой теме.

3. Стадия рефлексии

«Синквейн»

«Письмо к учителю»

«Пятиминутное эссе»

«Таблица «толстых» и «тонких» вопросов»

«Синквейн» в переводе с французского – стихотворение из пяти строк, которое требует синтеза информации и материала в кратких выражениях.

Правила написания синквейна:

1. В первой строчке тема называется одним словом (обычно существительным).
2. Вторая строчка – это описание темы в двух словах (двумя прилагательными).
3. Третья строка – это описание действия в рамках этой темы тремя словами.
4. Четвертая строка – предложение из четырех слов, раскрывающее суть темы или отношение к ней.
5. Последняя строка – это синоним из одного слова, который повторяет суть темы.

«Письмо к учителю» Учитель предлагает учащимся написать «Письмо к учителю» (маме, инопланетянину, сказочному герою и т.п.).

Памятка написания письма.

1. Я прочитал(а) рассказ
2. Больше всего запомнилось
3. Понравилось
4. Не понравилось

5. Мое эмоциональное состояние

6. Этот рассказ учит меня

«Пятиминутное эссе» помогает учащимся подытожить свои знания по изучаемой теме, педагог просит учащихся выполнить следующие задания:

- 1) написать, что нового узнали по данной теме;
- 2) задать вопрос, на который они не получили ответа.

Креативность

Дополнительное образование – неотъемлемая часть общеобразовательной системы. Благодаря разнообразию его форм, становится возможным с раннего детства развивать в ребенке его творческий потенциал и индивидуальность.

Целевые ориентиры дополнительного образования детей

- формирование и развитие творческих способностей обучающихся;
- удовлетворение индивидуальных потребностей обучающихся в интеллектуальном, нравственном, художественно-эстетическом развитии, а также в занятиях физической культурой и спортом;
- формирование культуры здорового и безопасного образа жизни;
- обеспечение духовно-нравственного, гражданско-патриотического, военно-патриотического, трудового воспитания обучающихся;
- выявление, развитие и поддержка талантливых обучающихся, а также лиц, проявивших выдающиеся способности;
- профессиональная ориентация обучающихся;
- создание и обеспечение необходимых условий для личностного развития, профессионального самоопределения и творческого труда обучающихся;
- подготовка спортивного резерва и спортсменов высокого класса в соответствии с федеральными стандартами спортивной подготовки, в том числе из числа обучающихся с ограниченными возможностями здоровья, детей-инвалидов и инвалидов;
- социализация и адаптация обучающихся к жизни в обществе;
- формирование общей культуры обучающихся;
- удовлетворение иных образовательных потребностей и интересов обучающихся, не противоречащих законодательству Российской Федерации, осуществляемых за пределами федеральных государственных образовательных стандартов и федеральных государственных требований.

Что влияет на развитие креативности?

- личные качества обучающегося;
- среда, в которой он находится;
- личность педагога;

Выделяют 4 этапа развития:

- 1 этап – интерес учащегося к определенному виду деятельности;
- 2 этап – имитация (повторение действий педагога);
- 3 этап – собственное творчество;

4 этап – гармонизация действий: учащийся-педагог;

Основной деятельностью педагога дополнительного образования является реализация дополнительных общеобразовательных программ, позволяющими обучающимся творчески развивать свой потенциал. Реализация дополнительных программ может быть в различных формах. Наиболее интересным из них является проектная деятельность. В дополнительном образовании под проектом понимают комплекс действий педагога и обучающихся по решению конкретной проблемы. В результате деятельности создается продукт, обладающий объективной и субъективной новизной и имеющий практическую значимость. Проектная деятельность в рамках работы объединения дает возможность обучающемуся активно включаться в процесс поиска необходимой информации, ее критического и творческого осмысления, освоения способов самостоятельных действий при решении образовательной проблемы и актуализации получаемых таким образом знаний. Во время выполнения образовательных творческих проектов развиваются умения распределять роли, руководить и подчиняться, обсуждать тему, приводить аргументы, анализировать информацию и делать выводы, тренируются навыки планирования и выступления на публике.

Этапы выполнения творческого проекта

Подготовительный этап:

- Выбрать тему творческого проекта, сформировать и обосновать мотивы его выполнения.
- Определиться с необходимым объемом знаний, умений и навыков для выполнения проекта.
- Составить, с помощью педагога, план работы по реализации творческого проекта.
- Определиться с необходимыми материальными и финансовыми затратами необходимыми для изготовления проектируемого изделия.

Конструкторский этап:

- Рассмотреть несколько возможных вариантов выполнения проекта, выбрать наиболее оптимальный из них.
- Собрать и обработать информацию из различных источников.
- Изучить технологию изготовления проектируемого изделия и разработать технологическую карту изготовления изделия.
- Подготовить необходимые материалы, оборудование и инструменты.
- Распределить обязанности (для групповых проектов).

Технологический этап:

- Выполнить проект с учетом требований технологий и дизайна (текущий контроль и корректировка деятельности педагогом).
- Соблюдать правила техники безопасности.

Заключительный этап:

- Оценить качество выполненной работы (соответствие задуманной конструкции, технологичность. Экологическая безопасность).
- Рассчитать экономические затраты на выполнение проекта.
- Предварительная защита проекта в детском объединении.

- Защита проекта перед жюри (предоставление необходимой документации, демонстрация изделия).

Для успешной реализации творческого проекта в условиях дополнительного образования детей необходимо:

1. *Создать условия для самостоятельной творческой проектной деятельности обучающихся.* Педагогу необходимо провести подготовительную работу. Должны быть предусмотрены ресурсы свободного времени, для того чтобы избежать перегрузки детей. Приступая к работе, учащийся должен владеть необходимыми знаниями, умениями и навыками в содержательной области проекта. Ему понадобятся до определённой степени сформированные специфические умения и навыки для самостоятельной работы. Новые знания педагог во время проекта может дать, но в очень незначительном объеме и только в момент его востребованности.
2. *Каждый проект должен быть обеспечен всем необходимым.* Материально-техническое и учебно-методическое оснащение, кадровое обеспечение (дополнительно привлекаемые участники, специалисты), информационные (каталоги, библиотеки, Интернет, видео материалы) и информационно-технологические ресурсы (компьютеры и др. техника с программным обеспечением), организационное обеспечение (специальное расписание занятий, аудиторий, работы библиотеки, выхода в Интернет). Разные проекты потребуют разное обеспечение. Проектная деятельность учащихся побуждает к организации информационного пространства учреждения дополнительного образования. В противном случае за проект не надо браться, либо его необходимо переделывать, адаптировать под имеющиеся ресурсы. Недостаточное обеспечение проектной деятельности может свести на нет все ожидаемые положительные результаты.
3. *Заинтересовать детей в работе над проектом.* Необходима мотивация, которая будет давать незатухающий источник энергии для самостоятельной деятельности и творческой активности детей. Для этого нужно педагогически грамотно сделать «погружение» в творческий проект, заинтересовать проблемой, перспективой практической и социальной пользы. Важно помнить, что задачи проекта должны соответствовать возрасту учащихся – интерес к работе и посильность во многом определяют успех. Порой завышенная самооценка возможностей приводит детей к выбору довольно сложных проектов. Но реально он не умеет пользоваться инструментами и выполнять операции, скорее всего, отсутствуют и материалы, подходящие для качественного выполнения работ. Такой проект не более чем мнимая цель. Это мечта, фантазия, которой в большинстве случаев не суждено быть доведенной до конца.

Педагог дополнительного образования должен помочь обучающимся:

- получить различные материалы, справочники, информацию, инструменты и т.д.;
- обсудить способы преодоления трудностей путем косвенных, наводящих вопросов;
- одобрить или не одобрить различные фазы самостоятельной деятельности;
- научить кратко записывать результаты своей деятельности;
- дать четкий анализ выполненного проекта.

Подводить итоги следует не только в конце работы, но и в любой момент.

Самая лучшая форма проведения анализа – неофициальная беседа, в процессе которой педагог и обучающийся свободно выражают свои мнения. Живое участие и заинтересованность педагога в том, чтобы дети правильно выполнили свой проект, имеют огромное педагогическое значение. Умение использовать метод проектов в своей профессиональной деятельности – показатель высокой квалификации педагога дополнительного образования.

Введение метода проектов ставит перед педагогом ряд проблем, среди которых можно выделить следующие:

- содержание задания для проектов;
- методика выполнения проектов обучающихся разных возрастов;
- знания и умения, которыми должен обладать педагог, чтобы помочь детям разработать проект, а затем контролировать его выполнение;
- знания и умения, которыми должны обладать обучающиеся для успешного выполнения проектов.

Командная работа

Командная работа (координация) – это умение слушать, способность видеть единую цель и находить точки соприкосновения общей идеи с личными амбициями, готовность оказать помощь другим и поддержать в сложной ситуации, умение убеждать и находить компромисс. Благоприятный климат в коллективе – важный показатель успешного трудового процесса. От психологического комфорта напрямую зависит учебный и рабочий процесс и результат совместного труда, поэтому задачей педагога является организация качественного взаимодействия среди учащихся.

В этом могут помочь упражнения, направленные на сплочение коллектива (командообразование).

Примеры упражнений:

Упражнение №1

Цель: Снятие напряжения

Задание:

педагог задает счет по количеству участников. Считать необходимо поочередно, но не сговариваясь.

Правила:

- если оба члена команды называют цифру вместе, игра начинается сначала;
- разговаривать запрещено;
- допустимо использование мимики, жестов;
- задача усложняется – всех участников просят играть с закрытыми глазами.

Результат:

во время упражнения учащиеся вынуждены предугадывать действия друг друга, обращать внимание на невербальные обращения, манеры. В конце задания игроки обсуждают итоги и основные проблемы, препятствующие выполнению задания.

Упражнение №2

Цель: Установление контакта

Задание: Ведущий выбирает песню, слова которой знают все участники тренинга.

Каждый участник по очереди говорит следующее слово в песне в след за предыдущим участником по часовой или против часовой стрелки. В случае сбоя или ошибки в слове одного из участников, игра начинается сначала.

Упражнение №3

Цель: Построение фигуры

Задание: все участники строятся в круг, закрывают глаза. Следует построиться в любую заданную фигуру (квадрат, треугольник и другие).

Результат: как правило, выполнение задачи сопровождается суетой и спорами. Это происходит до тех пор, пока не будет выявлен лидер игры, который расставит участников. После того как задание будет выполнено, учащиеся должны ответить на вопрос, уверены ли они в том, что фигура ровная. Открывать глаза нельзя до тех пор, пока вся команда не будет убеждена в победе. По окончании игры устраивается обсуждение, главная цель которого выяснить варианты более быстрого и качественного прохождения испытания.

Упражнение №4 Цель: Близкое знакомство

Задание: обучающие встают в ряд по росту. По команде ведущего все перестраиваются в заданном порядке. Движения осуществляются молча. Перестановка происходит по следующим параметрам:

- по первой букве имени, фамилии или отчества (в алфавитном порядке);
- по цвету волос (от светлого оттенка к более темному);
- по месяцу рождения;
- по возрасту.

Результат: члены команды учатся взаимодействию и пониманию, больше узнают друг о друге. Учащиеся находят схожие черты с другими ребятами, что способствует развитию личной симпатии.

Упражнение №5

Цель: Общее дело

Задание: все участники тренинга делятся по двое и берутся за руки с партнером. Свободными руками (у одного из пары это левая рука, а у другого – правая) необходимо упаковать подарки: обернуть бумагой, завязать бант. Конкурс на скорость и качество исполнения.

Результат: для победы в игре ребята должны понимать друг друга с полуслова, жеста, взгляда. Соревновательный дух улучшает отношения и способствует сплочению команды.

Упражнение №6

Цель: Творческий подход

Задание: организатор заранее готовит необходимые атрибуты – ватманы, картинки, наклейки, кусочки ткани и другие предметы, которые могут использоваться для декора картины. Все участники собираются вокруг стола и создают общую работу на заданную тему («Дружный коллектив», «Один за всех...», «Трудовые будни»).

Результат: совместное творчество помогает сплотиться, реализовать свои способности, продемонстрировать учащимся умения и таланты. Участникам необходимо прислушиваться друг к другу, искать компромиссные решения для создания целостной и гармоничной картины. Во время упражнений учащиеся должны уважительно относиться ко всем членам группы. Недопустимо перебивать и оскорблять других, высмеивать чужое мнение, упоминать об участниках в третьем лице.

Предполагаемый результат упражнений.

В результате ожидается:

- оптимизация отношений внутри коллектива;
- развитие умения действовать сообща;
- возможность грамотного выхода из конфликтных ситуаций;
- высокий КПД каждого учащегося;
- продуктивный рабочий процесс.