

Научная статья
УДК 371.13: 377
doi:10.46684/2687-1033.2022.1.34-39

Игровые педагогические технологии и soft-компетенции педагога среднего профессионального образования

Э.А. Байбакова

Волгоградский техникум железнодорожного транспорта – филиал Ростовского государственного университета путей сообщения (ВТЖТ – филиал РГУПС); г. Волгоград, Россия; ella-medgo@rambler.ru

АННОТАЦИЯ

Актуальность темы обусловлена необходимостью определения понятий «игропедагогика», являющейся средством развития личностного потенциала человека с помощью игропедагогических технологий, а также «soft-компетенция», под которой подразумевают универсальные социально-психологические качества, не связанные с решением профессиональных задач напрямую, но влияющие на успешность сотрудника.

Представлен опыт участия в конкурсе «Педагогическое призвание 2021», организованного компанией ОАО «РЖД». Конкурс проводился компанией «Уникум-Скиллс», специализирующейся на внедрении игровых технологий, разработке и проведении игр.

Рассмотрены теоретические основы подготовки педагога новой формации — игропедагога, способного решать профессиональные задачи и имеющего сформированную культуру рефлексии и проектирования, обладающего «гибкими» навыками и передающего их обучающимся.

Рассмотрен вопрос педагогической деятельности и поиска универсальной обучающей технологии, способной сформировать повышение мотивации к обучению, современные потребности в креативном мышлении.

Показано, что участие в конкурсах педагогического мастерства способствует положительному изменению основных показателей личности педагогов, а также повышению результативности учебного процесса. Преподавателю отводится важная роль в формировании будущих специалистов как конкурентоспособных работников и личностей, педагог не просто реализует учебную программу в процессе обучения, а занимается составлением образовательного содержания и его обновлением.

Ключевые слова: игропедагогика; игровые технологии; учебно-воспитательный процесс; феномен игры; проектная культура мышления; игропедагог; софтверные навыки; soft-компетенция

Для цитирования: Байбакова Э.А. Игровые педагогические технологии и soft-компетенции педагога среднего профессионального образования // Техник транспорта: образование и практика. 2022. Т. 3. Вып. 1. С. 34–39. <https://doi.org/10.46684/2687-1033.2022.1.34-39>

Original article

Game pedagogical technologies and soft-competencies of a teacher of secondary vocational education

Ella A. Baybakova

Volgograd Technical School of Railway Transport – branch of Rostov State Transport University; Volgograd, Russian Federation; ella-medgo@rambler.ru

ABSTRACT

The relevance of the topic is due to the need to define the concepts of “game pedagogy”, which is a means of developing a person’s personal potential with the help of game pedagogical technologies, as well as “soft-competence”, which means universal socio-psychological qualities that are not directly related to solving professional problems, but affecting success employee.

The experience of participation in the competition “Pedagogical vocation 2021”, organized by JSC “Russian Railways”, is presented. The competition was held by the Unicum-Skills company, which specializes in the introduction of gaming technologies, the development and implementation of games.

© Э.А. Байбакова, 2022

The theoretical foundations of training a teacher of a new formation — a game teacher, who is able to solve professional problems and has a formed culture of reflection and design, who has “flexible” skills and transfers them to students, are considered.

The issue of pedagogical activity and the search for a universal teaching technology that can form an increase in motivation for learning, modern needs for creative thinking are considered.

It is shown that participation in pedagogical skill competitions contributes to a positive change in the main indicators of the personality of teachers, as well as to an increase in the effectiveness of the educational process. The teacher is given an important role in the formation of future specialists as competitive workers and individuals, the teacher does not just implement the curriculum in the learning process, but is engaged in compiling educational content and updating it.

Keywords: game pedagogy; gaming technologies; educational process; game phenomenon; design culture of thinking; game teacher; softskills; soft competence

For citation: Baybakova E.A. Game pedagogical technologies and soft competencies of a teacher of secondary vocational education. *Transport technician: education and practice*. 2022;3(1):34-39. (In Russ.). <https://doi.org/10.46684/2687-1033.2022.1.34-39>

ВВЕДЕНИЕ

Приоритетное направление повышения квалификации работников системы среднего профессионального образования (СПО), определенное Стратегией развития среднего профессионального образования до 2030 года, — развитие новых компетенций педагогов.

В российской педагогике, психологии можно отметить работы А.А. Вербицкого, В.А. Кальней, Г.В. Мухаметзяновой, А.М. Новикова, В.В. Серикова, И.П. Смирнова, посвященные компетентности и компетенции.

Изменения в среде потенциальных работодателей требуют интенсивного обучения. Для разрешения этой проблемы следует обеспечить мотивацию, выделить психологические предпосылки активизации обучения [1].

ПОСТАНОВКА ПРОБЛЕМЫ

Практика показывает, что у педагогов возникают проблемы с использованием педагогических технологий, в том числе интерактивной игровой техники, поэтому процесс внедрения ее в учебную среду до сих пор считается инновационным. Интерактивная игровая деятельность отличается тем, что обучающиеся постоянно находятся в атмосфере диалогового обучения, взаимодействуя с учебным окружением и средой, которая служит областью осваиваемого опыта.

Изменение требований к квалификационным характеристикам касается не только профессиональных компетенций, привязанных к технологиям, но и так называемых гибких навыков — soft-компетенций. Компетенции противопоставляются специальным профессиональным навыкам.

Гибкие или мягкие навыки (англ. soft skills) — комплекс неспециализированных, важных для карьеры надпрофессиональных навыков, которые отвечают за успешное участие в профессиональной деятельности, высокую эффективность труда и являются сквозными, т.е. не связаны с конкретной специализированной, профессиональной областью [2]. К ним относятся навыки коммуникативные, управленческие, навыки мышления и управления собой (рис. 1).

Можно сказать, что изначально компетенции стали противопоставляться специальным профессиональным навыкам, рассматриваться как самостоятельные универсальные составляющие любой успешной профессиональной деятельности. Следовательно, компетенции в своем историческом контексте являлись гибкими навыками [3].

Эти навыки и умения актуальны в эпоху цифровизации, характеризующуюся процессами трансформации как общества в целом, так и образования в частности, что влечет за собой трансформацию педагогической профессии [4]. Это наглядно продемонстрировано на рис. 2.

Единой классификации гибких навыков пока не существует, как и не определено точное количество качеств и умений, подходящих под гибкие навыки. Гибкие навыки сложно отслеживать, измерять, в связи со значительной гуманитарной составляющей, не поддающейся четким метрикам.

Кроме того, следует выделить некоторые проблемы подготовки специалистов среднего звена в системе СПО.

Среди негативных социальных эффектов практико-ориентированного профобразования, реализуемого в настоящее время, можно отметить следующие:

- сокращение горизонтальной мобильности выпускников СПО;



Рис. 1. Гибкие навыки

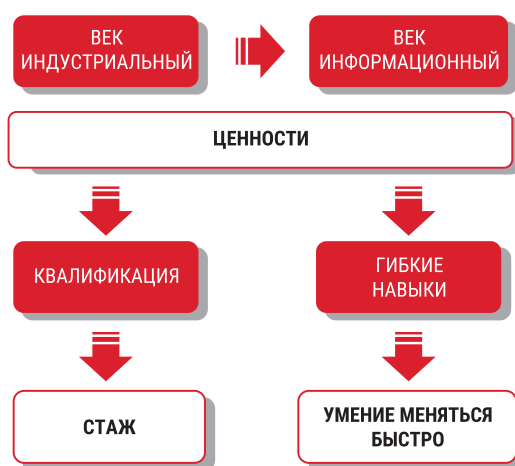


Рис. 2. Ценности индустриального и постиндустриального общества

РЕЗУЛЬТАТЫ

Стратегические ориентиры развития профессионального образования, обозначенные Правительством РФ в материалах модернизации образования, планируемое введение многоуровневой системы обучения, утверждение инновационной концепции профессионального развития обучающихся обуславливают необходимость поиска новых моделей подготовки профессионально-педагогических кадров [5].

С 1 августа по 13 октября 2021 г. проводился конкурс «Педагогическое призвание 2021», организованный в рамках Программы взаимодействия ОАО «РЖД» с университетскими комплексами железнодорожного транспорта. Данный конкурс — значимое событие в сфере железнодорожного образования.

Всего конкурс ОАО «РЖД» «Профессиональное призвание 2021» привлек более 350 преподавателей из всех образовательных организаций и подразделений железнодорожной отрасли. Участникам предстояло продемонстрировать знания и умения в таких областях как психология, коммуникация, медиация.

Игропедагогика — один из инновационных методов внедрения игровых технологий в образовательную среду. Образовательный характер игры носил всегда. Игра развивает, расширяет мировоззрение, углубляет знание о себе, дает игроку возможность самостоятельно изучать свою личность. Игрок неожиданно начинает замечать важные, уникальные черты своего характера.

Цель игровых технологий — создать условия для того, чтобы человек познал окружающий мир, развить его мышление, чувства, волю, сформировать взаимоотношения со своими сверстниками, что приводит к формированию его осознанности и самооценки.

- отсутствие профессионально-трудовой мотивации обучающихся. Зачастую выпускники не до конца понимают смысл и социальную миссию профессии;
 - неготовность быть «изобретателями и рационализаторами». Отсутствие творческого подхода, креативного мышления, невысокая мотивация, и следовательно, несоответствие требованиям инновационной экономики.
- По отношению к обучающимся наблюдаются такие отрицательные моменты:
- низкие адаптационные способности выпускника за пределами полученной специальности. Стоит отметить низкую социальную защищенность в случае отсутствия рабочих мест по профилю специальности;
 - риск личностного спада, потеря мотивации обучающегося и выпускника, так как практико-ориентированное образование снижает творческие возможности обучаемого до уровня реальных потребностей работодателя.

Важной особенностью использования игровых технологий является то, что в игре можно лучше понимать и улавливать смысл человеческого действия и отношения, ориентироваться на предметные условия.

Игра — это совокупность способов взаимодействия с миром, познание и открытие его, и нахождение своего места в нем [6].

В то же время практика и опыт многих психологов и педагогов (С.Л. Рубинштейн, Ю. Лотман) свидетельствуют о том, что навыки выстраивания игры у ребенка или взрослого быстро складываются, если они интуитивно ищут способы поведения в игре. Формирование игрового умения успешнее осуществляется при целенаправленном руководстве игрой, например педагогом или ведущим.

Педагогическая суть игровых технологий — активизировать мышление, повысить самостоятельность будущего специалиста, внести дух творчества в обучение. Это игра, так как обучающийся еще не владеет в полной мере своей специальностью. Цель игры — сформировать определенные навыки и умения обучающегося в его активном творческом процессе. Социальная значимость игровых технологий состоит в том, что в процессе решения определенных задач активизируются не только знания, но и развиваются коллективные формы общения [7].

Для успешного применения игровых технологий необходимо в первую очередь понимать, как ведущий должен выполнять функции управления игрой, а также какие методические средства применять для того, чтобы получить успешный результат от игровых технологий. В игре сюжет служит основой, на которой ведущий игры строит свою целенаправленную реакцию. Но в связи с тем, что формирование игры происходит постепенно, сюжет используется разными способами, зависящими от этапов игры и возраста игроков.

Педагоги были вовлечены в большую игру, где могли почувствовать себя в роли обучающихся и обучающихся: проводились тренинги, вебинары, нетворкинг, организовывались площадки для обмена опытом. Преподаватели проходили обучение по игропедагогическим технологиям и отрабатывали полученные знания на практике.

Одним из этапов конкурса было внедрение игропедагогических технологий в практическую деятельность. Участники в своих образовательных организациях осуществляли обучающие тренинги с коллегами, разрабатывали и вели учебные занятия с обучающимися.

В ВТЖТ — филиале РГУПС проведены тренинги среди педагогов образовательной организации. Педагоги отрабатывали технологии приветствия, медиации, форсайт, эмпатии и др. После тренингов участники отмечали интерес к игропедагогическим

технологиям и готовность реализовывать их в образовательном процессе.

Указывалось, что технология эмпатии поможет преодолеть профессиональное выгорание и распознавать эмоции других участников образовательного процесса, а технология приветствия — положительно настроить коллектив на выполнение учебных задач.

Автором настоящей статьи проведена серия занятий с обучающимися техникума с применением игропедагогических технологий.

В эксперименте были задействованы обучающиеся специальностей 23.02.06 Техническая эксплуатация подвижного состава железных дорог, 27.02.03 Автоматика и телемеханика на транспорте (железнодорожном транспорте).

Наблюдались повышенный интерес и мотивация на выполнение учебной деятельности, поскольку созданные условия и ситуации способствовали тому, что каждый смог увидеть свою цель: для чего нужно освоить учебный материал, где и как можно использовать полученные умения и навыки в профессиональной деятельности (рис. 3, 4).

Кроме формирования профессиональных компетенций, внимание на занятиях уделяется soft skill-компетенции: работа в команде, нацеленность на результат, креативное мышление, лидерство, управление эмоциями. Обучающиеся учатся решать такие проблемы в будущем, как профессиональная адаптация, способность креативно мыслить, нестандартные задачи, формировать профессионально-трудовую мотивацию, преодолевать личностную стагнацию.

Целенаправленное применение игровых методов при проведении конкурса привело к определенным результатам в изменении основных показателей личности педагогов, а также в результативности учебного процесса.

В процессе конкурса-игры обучающиеся активизировались, проявили личные качества, твор-



Рис. 3. Учебное занятие с применением игропедагогических технологий



Рис. 4. Учебное занятие с использованием игропедагогических технологий. Этап рефлексии

чество. Включение в игру и игровые моменты сделали участие в конкурсе интересным.

Оптимальное сочетание игры и других форм учебного процесса — одно из самых трудных для педагогов действий. Педагогическое значение игры заключается в том, что более значимым становится мотивационный фактор, ребенок ориентируется на личностные установки и мотивы.

Игра — это конструктивный диалог между людьми и с самим собой. Она возможна только тогда, когда коммуникация между игроками состоялась. Игра связывает нашу жизнь с творчеством, это путь в творчество.

Создавая игровую ситуацию внутри учебного процесса, самое важное — придерживаться конструктивной коммуникации, создавать атмосферу творчества, а также ценность личности, именно в таком сочетании игра дает высокий результат усвояемости учебного материала [8].

В игропедагогике удалось соединить один из главных принципов подготовки «от простого до сложного» с ключевым фактором творчества «самостоятельно по возможностям».

Игропедагогика — это игра с образовательным компонентом. Она постоянно проектирует образовательную среду для каждого человека с учетом интересов всей школы жизни.

Игровые и педагогические цели задаются разработчиком конструктивно в сценарии игры. В процессе игры каждый участник имеет широкие возможности для постановки и достижения ситуативно возникающих целей в складывающихся проблемных ситуациях. Это важнейший показатель порождения познавательной и профессиональной мотивации мышления участников игры [9].

Немаловажно и профессиональное развитие педагога, ему не только важно научить, но и позаботиться о здоровье обучающихся, научить распределять время, балансировать между различными интересами.

Конкурс «Педагогическое призвание 2021» предоставил участникам возможность общения в про-

фессиональном сообществе на актуальные темы, обсуждения современных приемов, технологий обучения. В плане личностного роста, формирования soft-компетенций они смогли проработать различные эмоциональные состояния, подняли коммуникацию с другими людьми на новый уровень, раскрыли свой творческий потенциал, узнали свои «точки роста», уникальные качества своей личности.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В настоящее время в учебном процессе все больше внимания уделяется активизации познавательного процесса обучающихся, цель которого — повышение мотивации к обучению.

Педагог, использующий игровые технологии для активизации учебного процесса, должен в одинаковой степени хорошо владеть многими качествами, способностями, знаниями, навыками и умениями [10].

При целенаправленном педагогическом воздействии, грамотной организации образовательной среды, выборе правильных образовательных технологий, такая работа дает хорошие результаты.

Преподавателю отводится важная роль в формировании будущих специалистов как конкурентоспособных работников и личностей, способных к самоутверждению, педагог не просто реализует учебную программу в процессе обучения, а занимается составлением образовательного содержания и его обновлением.

Личный ресурс педагога — это главный фактор, влияющий на развитие обучающихся. Опираясь на свои сильные качества, человек способен менять мир, влиять на окружающих и идти вперед.

Во время конкурса педагоги смогли выявить свои сильные качества, развить другие уникальные для себя soft-компетенции, которые они будут передавать коллегам и обучающимся.

ЛИТЕРАТУРА

1. Лапыгин Ю.Н. Методы активного обучения: учебник и практикум для вузов. М.: Юрайт, 2021. 248 с. URL: <https://urait.ru/bcode/469395>
2. Зверева Н.А. Применение современных педагогических технологий в среднем профессиональном образовании // Инновационные педагогические технологии: материалы II Международной научной конференции. Казань: Бук, 2015. С. 161–164.
3. Шаров А.А., Заводчиков Д.П., Осипова И.В. Soft-компетенции как результат подготовки педагогов профессионального образования // Инновационная научная современная академическая исследовательская траектория. 2021. № 2 (5). С. 82–90. DOI: 10.17853/2686-8970-2021-2-82-90 URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/soft-kompetentsii-kak-rezultat-podgotovki-pedagogov-professionalnogo-obrazovaniya>
4. Осипова И.В., Шаров А.А. К вопросу о мониторинге soft-компетенций педагогов профессиональной школы // Инновации в профессиональном и профессионально-педагогическом образовании: материалы 25-й Международной научно-практической конференции. Екатеринбург, 2020. С. 102–105.
5. Зеер Э.Ф. Психология профессионального образования: учебник для вузов. 2-е изд., испр. и доп. М.: Юрайт, 2021. 395 с. URL: <https://urait.ru/bcode/474906>
6. Емельянова Т.В., Медяник Г.А. Игровые технологии в образовании: электронное учебно-методическое пособие. Тольятти: Изд-во ТГУ, 2015. 1 оптический диск.
7. Кальней В.А., Милешкина Е.Н. Тенденции развития игровых технологий в профессиональной подготовке специалистов СПО // Агроинженерия. 2014. № 1. С. 124–126. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/tendentsii-razvitiya-igrovyyh-tehnologiy-v-professionalnoy-podgotovke-spetsialistov-spo>
8. Скуратова Е. Игропедагогика. 1 часть: Как раскрыть личность и дать личности успешное будущее. Издательские решения, 2020. 186 с.
9. Вербицкий А.А. Деловая игра в компетентностном формате // Вестник ВГТУ. 2013. № 3–2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/delovaya-igra-v-kompetentnostnom-formate>
10. Ушатикова И.И. Игропедагогика: учебное пособие. Чебоксары: ЦНС «Интерактив плюс», 2019. 143 с.

REFERENCES

1. Lapygin Yu.N. *Methods of active learning: textbook and workshop for universities*. Moscow, Yurayt, 2021;248. URL: <https://urait.ru/bcode/469395> (In Russ.).
2. Zvereva N.A. Application of modern pedagogical technologies in secondary vocational education. *Innovative pedagogical technologies: materials of the II Intern. scientific. conf.* Kazan, Buk, 2015;161-164. (In Russ.).
3. Sharov A.A., Zavodchikov D.P., Osipova I.V. Soft-competencies as a result of vocational teachers training. *Insight*. 2021;2(5):82-90. DOI: 10.17853/2686-8970-2021-2-82-90 URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/soft-kompetentsii-kak-rezultat-podgotovki-pedagogov-professionalnogo-obrazovaniya> (In Russ.).
4. Osipova I.V., Sharov A.A. To the question of monitoring soft-competencies of teachers of professional school. *Innovations in vocational and vocational pedagogical education: materials of the 25th International Scientific and Practical Conference*. Yekaterinburg, 2020;102-105. (In Russ.).
5. Zeer E.F. *Psychology of vocational education: a textbook for universities*. 2nd ed., rev. and add. Moscow, Yurayt, 2021;395. URL: <https://urait.ru/bcode/474906> (In Russ.).
6. Emelyanova T.V., Copper G.A. *Game technologies in education: e-learning method. allowance*. Togliatti, TSU Publishing House, 2015; 1 optical disc. (In Russ.).
7. Kalnei V.A., Milyoshkina E.N. *Trends in the development of gaming technology in the professional training of SVE. Agroengineering*. 2014; 1:124-126. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/tendentsii-razvitiya-igrovyyh-tehnologiy-v-professionalnoy-podgotovke-spetsialistov-spo> (In Russ.).
8. Skuratova E. *Igropedagogy. Part 1: How to reveal personality and give personality a successful future*. Publishing solutions, 2020;186. (In Russ.).
9. Verbitsky A.A. Business game as a means of forming competences. *Vestnik VSTU*. 2013;3-2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/delovaya-igra-v-kompetentnostnom-formate> (In Russ.).
10. Ushatikova I.I. *Game pedagogy: textbook*. Cheboksary, Central nervous system "Interactive plus", 2019;143. (In Russ.).

Об авторе

Элла Абдулгамидовна Байбакова — преподаватель; Волгоградский техникум железнодорожного транспорта — филиал Ростовского государственного университета путей сообщения (ВТЖТ — филиал РГУПС); 400120, г. Волгоград, ул. Комитетская, д. 11; ella-medgo@rambler.ru.

Bionotes

Ella A. Baybakova — lecturer; Volgograd Technical School of Railway Transport — branch of Rostov State Transport University; 11 Komitetskaya st., Volgograd, 400120, Russian Federation; ella-medgo@rambler.ru.

Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.
The authors declare no conflicts of interests.

Статья поступила в редакцию 22.11.2021; одобрена после рецензирования 15.12.2021; принята к публикации 31.01.2022.
The article was submitted 22.11.2021; approved after reviewing 15.12.2021; accepted for publication 31.01.2022.