

УДК 159.922.72

РАЗВИТИЕ НАВЫКОВ SOFT SKILLS МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ В УСЛОВИЯХ СОВМЕСТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПРИ РАБОТЕ СО СПЕЦИАЛЬНЫМ КОМПЬЮТЕРНЫМ СРЕДСТВОМ

А.А. Титов

ФГБОУ ВО «Московский государственный психолого-педагогический университет», Москва

DOI: 10.26456/vtpsyed/2020.3.234

Представлено авторское компьютерное психолого-педагогическое средство, предназначенное, в частности, для развития коммуникативных компетенций и навыков soft skills младших школьников. Обсуждается потенциал и варианты его применения в целях развития взаимодействия учащихся и учебной мотивации в контексте предметного содержания. Предложены альтернативные (внеклассные) способы развития коммуникативных компетенций и их производных посредством современных компьютерных технологий, предназначенных для организации учебной деятельности, а также повышения эффективности взаимодействия школьников между собой и с учителями.

Ключевые слова: *soft skills, развитие soft skills, коммуникативная компетентность, учебная деятельность, компьютерное средство, развитие, развивающая методика.*

В настоящее время в условиях постоянного нарастания количества избыточной информации, ее усложнения, а также синтеза различных областей знаний между собой рынок труда представляет не площадку, где разворачивается конкуренция кадров с узкоспециальными знаниями, а место, в котором предпочтение отдается соискателю, обладающему более универсальными навыками, умеющему приспосабливаться к изменяющимся условиям среды. Требования к подобным умениям отражены также и в основном образовательном документе – ФГОС НОО – в виде следующих положений:

- 1) овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;
- 2) развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умение не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;
- 3) активное использование речевых средств и средств ИКТ для решения коммуникативных и познавательных задач;
- 4) готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою, излагать свое мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;

5) готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учета интересов сторон и сотрудничества [5].

Как видно из основного образовательного документа, существует весьма обширный список требований, затрагивающий взаимодействие между людьми, в широком смысле, и общение – как поиск совместных решений, адаптацию и способ разрешения конфликтов, в более узком.

Все вышеперечисленное можно отнести к общеизвестному, однако не определенному единообразно термину *soft skills*. Согласно его значению из оксфордского словаря, *soft skills* подразумевает личностные качества человека, позволяющие ему эффективно общаться с другими людьми. В связи с этим рискнем предположить, что активно разрабатываемое в отечественной психологии понятие коммуникативных компетенций является составляющей *soft skills*. Для более содержательной постановки знака равенства между этими терминами необходимо определить, что представляет собой коммуникативная компетентность. Так, М.А. Василик обозначает ее с точки зрения следующих качеств: навыки самонастройки и саморегуляции (умение преодолевать барьеры в общении); умения грамотно распределять усилия в процессе общения; способность прогнозировать коммуникативную ситуацию общения; способность разбираться в самом себе и возможностях партнера [1].

В.В. Давыдов считал умение общаться, а главное – умение гибко переходить от одного вида общения к другому с учетом норм различных коллективов одним из наиболее важных умений подростков в трудовой и учебной деятельности [2]. Так же А.А. Марголис утверждает, что формирование у детей полноценной учебной деятельности возможно только в процессе общения и диалогов [4]. Из вышеуказанного становится очевидной роль общения в жизнедеятельности школьников. Именно в практическом значении коммуникативные компетенции являются частью термина «*soft skills*». Так, например, Sri Mulyani Endang Susilowati отмечает, что работодатели жалуются на недостаток навыков общения среди выпускников учебных заведений [7]. Это вызвано тем, что развитие подобных умений не включено в учебные планы школьного и университетского образования.

Таким образом, обозначенные положения в научной литературе и красноречивые запросы практики позволяют сделать вывод не только относительно актуальности данной темы, но и о необходимости разработки специальных курсов или средств, позволяющих эффективно выстраивать и развивать коммуникации между участниками образовательного процесса.

Компьютерное психолого-педагогическое средство «Поезд»

При создании компьютерного средства мы руководствовались следующим. В психолого-педагогических науках коммуникативные компетенции (или *soft skills*) являются важнейшей составляющей

развития учащихся и их успешной социализации по следующим причинам: поскольку образование подразумевает постоянное взаимодействие учащихся как между собой, так и с преподавателями, то от их навыков общения зависит в том числе эффективность этого взаимодействия и, как следствие, всего образовательного процесса; коммуникативные компетенции относятся к метапредметным, и это означает, что они не привязаны к конкретной школьной дисциплине, изучаемой на уроках, и не имеют конкретной направленности, вследствие чего они универсальны (научившись общаться и договариваться с ровесниками, школьник в дальнейшем сможет применять данный навык в прочих областях); ряд исследователей отмечают важность этого умения не только как связующего звена между личностными и учебными качествами школьника, но и как ключевого параметра для адаптации к различным ступеням школьного обучения [3, 6].

Следует отметить, что развитие навыков soft skills не являлось первостепенной задачей при создании компьютерного приложения, однако нам кажется, что потенциал, которым оно обладает, выходит за рамки исходного предназначения и может быть использован педагогами в различных сферах учебной деятельности.

Изначально компьютерное психолого-педагогическое средство «Поезд» направлено на развитие основ теоретического мышления младших школьников в условиях совместно-распределенной деятельности. Таким образом, в этой методике присутствуют две составляющие, предполагаемые к развитию: непосредственно теоретическое мышление и коммуникативные компетенции (или soft skills), проявляющиеся в необходимости в процессе игры найти общее решение путем договоренности, а также построения единой стратегии действия в рамках условий задач. Именно вторая составляющая представляет для нас интерес в рамках данной работы.

Рассматриваемая методика построена вокруг понятия кратности числа и состоит из нескольких серий. Управляя головным элементом поезда в паре, учащиеся собирают вагоны (в части серий их номера диктуются экспериментатором) и автосцепки. Однако существует закономерность, согласно которой не все из автосцепок могут быть «подхвачены» головным элементом. Скрытое правило, которое должны обнаружить школьники в процессе совместной игры и которое им заранее неизвестно, заключается в том, что номер сцепки должен быть определенной кратности, зависящей, в свою очередь, от той или иной игровой серии. В процессе решения задач учащиеся ставятся перед необходимостью анализировать ситуацию и совместно планировать свои действия.

В качестве дополнительных методических средств могут быть использованы: 1) непосредственное наблюдение за совместной работой учащихся; 2) совместное обсуждение результатов и способов выполнения заданий; 3) изучение видеозаписи процесса игры; 4)

изучение аудиозаписи взаимодействия учащихся;

Компьютерная развивающая методика включает в себя:

1) приложение «Поезд»; 2) две выносные не зависимые друг от друга кнопки управления «поездом» (обозначения направлений на них отсутствуют). Функциональное назначение кнопок: 1 – поворот направо, 2 – поворот налево. Нажимая на кнопки в разной последовательности, можно перемещать «поезд» по любой двумерной траектории. От длительности удержания кнопки в нажатом положении зависит значение угла поворота «поезда»; 3) серии задач на совместно-распределенную деятельность учащихся.

Игровая область, на которой разворачивается деятельность учащихся, представляет собой поле квадратной формы. На ней расположен «поезд», 42 «вагона» и «автосцепки» (по 21 единицы каждого вида), а также «станция» – конечная точка прибытия «поезда» (рис. 1).



Рис. 1. Игровое поле

Весь игровой процесс основан на идее совместной деятельности (учащиеся должны согласовывать свои действия между собой в целях управления поездом), что означает обнаружение скрытых закономерностей движения состава. Инструкция, предоставляемая экспериментатором, может быть следующей: «Сейчас вы будете работать в паре. У каждого из вас есть по одной кнопке управления, однако в данный момент вам не известно, за какое направление поворота отвечает каждая из них. Вам предстоит это выяснить в процессе игры. Она состоит из 5 серий – от самой простой к самой сложной. Я буду диктовать вам только порядок вагонов, которые вы должны собрать. Но также вам следует помнить, что между двумя вагонами должна быть расположена автосцепка. Ее вы выбираете самостоятельно. Существует некоторая особенность между головным вагоном и элементами на поле, которую вы должны выяснить. Таким образом, у вас есть две цели: скоординировать свои действия в целях успешного управления поездом (чтобы избежать столкновений и собирать лишь необходимые вагоны в соответствии с диктантом) и обнаружить скрытое правило движения». Рис. 2 отражает внешний вид состава.

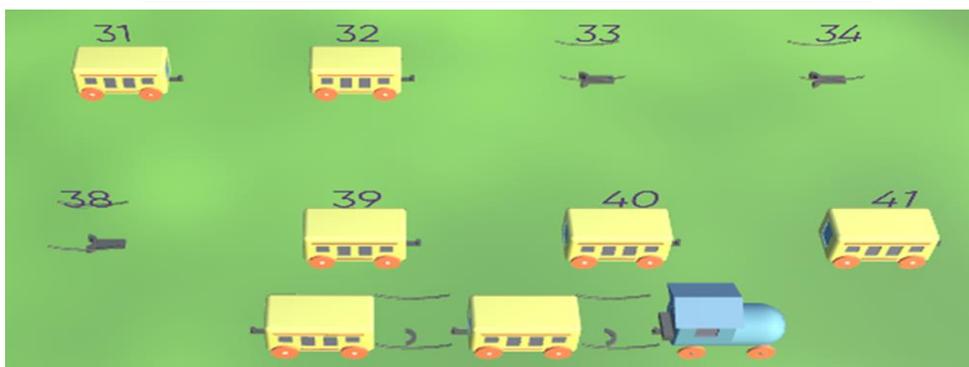


Рис. 2. Внешний вид состава

Например:

Первая серия. Учащимся необходимо собрать вагоны № 13, 29, 40, 8 и 27 (в этом случае «голова» может «подбирать» только те автосцепки, номера которых кратны 2, однако участникам это неизвестно – они самостоятельно должны выявить эту закономерность).

Вторая серия. Отличается от предыдущей только характером воспроизводимого под диктовку маршрута (предполагаются другие номера вагонов) и правилом кратности (в этот раз могут быть собраны автосцепки, номер которых кратны 3).

Третья серия. Заключается в прокладке учащимися маршрута через любые «вагоны» (диктант не предусмотрен), но с учетом того правила, которое они выявили в первой серии (соединять вагоны только через те автосцепки, номера которых кратны 2). Помимо этого, необходимо собрать не менее 10 вагонов и доставить поезд на станцию. Таким образом может быть выявлена способность учащихся к переносу усвоенного способа в условия свободной деятельности.

Четвертая серия. Аналогична предыдущей, но на этот раз экспериментатор обращает внимание участников на автосцепки, номера которых кратны 3.

Пятая серия. Заключается в том, что в ней могут быть созданы условия для еще более широкого переноса способа действия на новые условия. Испытуемому предоставляется скриншот игрового поля с расположенными на нем головным элементом в точке начала движения, вагонами и автосцепками. Вагоны и автосцепки имеют номера, прописанные не до конца, как указано на рис. 3.

Таким образом, учащимся необходимо дописать цифры в номерах так, чтобы на поле присутствовали как элементы поезда с номером, не кратным 3, так и с кратным 3, а затем попытаться проложить маршрут, аналогичный тому, который они строили в предыдущей серии.

Фактически компьютерная методика необходима для организации совместной деятельности (работы в парах) в целях развития навыков soft skills, а понятие кратности означает лишь некоторое содержание, заполняющее развивающую игру.



Рис. 3. Вид игрового поля в пятой серии

Подобным же образом возможно организовать игровой процесс вокруг содержания уроков, например, по иностранному языку. В этом случае номера элементов на поле заменяются словами, а собираемый состав поезда представляет собой целое предложение. При этом головной элемент способен собирать только те сцепки, которые отражают, к примеру, необходимый артикль или местоимение. Таким образом, на основе все той же совместной деятельности, реализуемой посредством развития *soft skills* и навыков принятия совместного решения, выстраивается уже иное предметное содержание.

Вывод. Предварительное исследование, проведенное нами в начале 2020 г. на базе ГБОУ города Москвы школы № 1505 «Преображенская» и подразумевавшее использование данной методики, позволило сделать некоторые выводы, относящиеся к рассматриваемой теме. Прежде всего необходимо отметить, что была выявлена высокая вовлеченность учащихся в игровой процесс, заставивший детей, общавшихся ранее в разных группах внутри класса, находить общий язык, что располагало к сотрудничеству. Далее, в каждой из пар выделялся лидер, в большей степени контролирующий ход игры и указывающий партнеру, когда следует нажимать на кнопку. Во всех парах это происходило без предварительных договоренностей: лидерство брал на себя более эмоциональный и уверенный ребенок, при этом тот, кто оказывался ведомым, следовал указаниям первого. Однако были исключения, когда, по заверениям сотрудников школьной психологической службы, дети, не отличавшиеся учебной мотивацией и энтузиазмом на уроках, «пробуждались» в процессе игры и проявляли те черты личности, которых ранее за ними не было замечено. При этом в дальнейшем после проведения эксперимента их учебная мотивация не ослабевала в силу приобретенной в процессе совместно-распределенной деятельности по решению задач уверенности в себе. Более того, дети с

личностными особенностями, неблагоприятно влияющими на учебную деятельность (конформность, замкнутость, негативный эмоциональный опыт в предыдущей школе, проблемы с вниманием, проблемы логопедического характера, низкая учебная мотивация, ОВЗ и др.), в процессе игры начинали вести себя иначе, позитивно раскрываясь и эмоционально реагируя на происходящее.

Таким образом, важность навыков общения со сверстниками и преподавателями отмечается рядом исследователей и необходимость их развития подтверждается не только научными исследованиями, но и запросами со стороны практики. С помощью созданного компьютерного приложения возможно исследовать и развивать эту важнейшую составляющую soft skills посредством совместной игровой деятельности учащихся, которая будет ставить их перед необходимостью договариваться и находить общие стратегии решения поставленных задач.

Список литературы

1. Василик М.А., Вершинин М.С. Коммуникативная компетентность в системе профессиональной подготовки специалиста // Основы теории коммуникации. М., 2003.
2. Давыдов В.В. Проблемы развивающего обучения. М.: Педагогика. 1986. 240 с.
3. Егоренко Т.А., Безрукавный О.С. Формирование коммуникативной компетентности учащихся при переходе в основную школу [Электронный ресурс] // Психологическая наука и образование psyedu.ru. 2017. Т. 9. № 2. С. 48–56.
4. Марголис А.А. Психолого-педагогическая подготовка учителя для новой школы // Образовательная политика. 2010. № 5–6. С. 125–139.
5. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования. (2009). URL: https://kpfu.ru/docs/F2009061155/FGOS.NO0_23_10_09_Minjust_3.1_1.pdf
6. Цукерман Г.А. Десяти-двенадцатилетние школьники: «ничья земля» в возрастной психологии // Вопросы психологии. 1998. № 3. С. 17–31.
7. Susilowati S. Enhancing Students' Communication Skills Through Problem Posing and Presentation // Intern. J. of Evaluation and Research in Education. 2017. V. 6. no. 1. Pp. 17–22.

Об авторе:

ТИТОВ Андрей Андреевич – аспирант, ФГБОУ ВО «Московский государственный психолого-педагогический университет», (127051, г. Москва, ул. Сретенка, д. 29); and-and-titov@ya.ru

SOFT SKILLS DEVELOPMENT OF PRIMARY SCHOOL STUDENTS IN JOINT ACTIVITY WITH A SPECIAL COMPUTER SYSTEM

A.A. Titov

Moscow State University of Psychology & Education, Moscow

This article describes a special computer system which was created, in particular, to develop communication competence and soft skills of primary school students. A potential and ways to apply for development of students interaction in the meaning of particular subjects are discussed. We suggest alternative (out-of-class) ways to develop these skills and derivatives with modern computer technologies, which is designed to organize of learning activities and to increase of efficiency children and teachers interaction.

Keywords: *soft skills, soft skills development, communication competence, learning activity, computer system, development, developmental method.*