

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Тольяттинский государственный университет»

Гуманитарно-педагогический институт
(наименование института полностью)

Кафедра «Педагогика и психология»
(наименование)

44.03.02 Психолого-педагогическое образование
(код и наименование направления подготовки / специальности)

Психология и педагогика начального образования
(направленность (профиль) / специализация)

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА (БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА)

на тему Развитие soft skills у обучающихся в начальных классах во внеурочной деятельности

Обучающийся

А.И. Зайцева

(Инициалы Фамилия)

(личная подпись)

Руководитель

И.В. Голубева

(ученая степень (при наличии), ученое звание (при наличии), Инициалы Фамилия)

Тольятти 2023

Аннотация

Тема бакалаврской работы: «Развитие soft skills у обучающихся в начальных классах во внеурочной деятельности».

Цель исследования – разработать и экспериментально проверить комплекс заданий, направленный на развитие soft skills у обучающихся начальных классов.

В первой главе приведён анализ понятия «soft skills» в психолого-педагогической литературе и изучена специфика развития soft skills у обучающихся в начальных классах в рамках внеурочной деятельности.

Во второй главе описаны констатирующий, формирующий и контрольный этапы педагогического эксперимента, включая разработку и проведение комплекса заданий во внеурочной деятельности, направленного на развитие soft skills у обучающихся начальных классов.

В заключении сформулированы выводы о результатах опытно-экспериментальной работы, эффективности разработанного и апробированного комплекса мероприятий.

Выпускная квалификационная работа включает в себя введение, две главы, заключение, список используемой литературы и приложение. Работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка используемой литературы (35 наименований), 1 приложения. Для иллюстрации текста используется 2 таблицы и 14 рисунков. Основной текст работы изложен на 51 странице. Общий объем работы с приложением – 59 страниц.

Оглавление

Введение.....	4
Глава 1 Теоретические основы развития soft skills у обучающихся в начальных классах	8
1.1 Анализ понятия «soft skills» в психолого-педагогической литературе.....	8
1.2 Педагогические условия развития soft skills у младших школьников во внеурочной деятельности	13
Глава 2 Опытнo-экспериментальная работа по развитию soft skills у обучающихся в начальных классах	21
2.1 Констатирующий этап эксперимента	21
2.2 Организация опытнo-экспериментальной работы по развитию soft skills у младших школьников	30
2.3 Контрольный этап эксперимента.....	37
Заключение.....	45
Список используемой литературы.....	47
Приложение А Комплекс заданий по развитию soft skills младших школьников во внеурочной деятельности.....	52

Введение

В современном мире технологии развиваются так стремительно, что полученные нами знания очень быстро устаревают. Поэтому на рынке труда ценным становится не тот работник, который когда-то получил определенные знания, а тот, кто умеет быстро учиться, эффективно приспосабливаться под новые условия и находить нестандартные решения. Такие качества, необходимые в любой профессии, называют термином *soft skills*» (или «мягкие навыки»).

В приоритетных программных документах развития отечественного образования говорится о необходимости активного формирования культурных, самостоятельных, мобильных, творческих и уверенных в себе личностей, что как раз и подразумевает наличие развитых *soft skills*. Так, в новом Федеральном государственном образовательном стандарте начального общего образования, вступившем в действие с 1 сентября 2022 года, делается акцент на тесном взаимодействии и единстве учебной и воспитательной деятельности в русле достижения личностных результатов освоения программы. Согласно документу, младшие школьники должны приобрести социальный опыт посредством овладения ключевыми компетенциями, составляющими основу готовности успешного взаимодействия с окружающим миром и способствующими дальнейшему успешному образованию [30]. Их сформированность рассматривается в современном обществе как способ достижения успеха в жизни [5].

Soft skills закладываются в детстве и развиваются в течение всей жизни [18]. Именно поэтому необходимо обращать особое внимание на развитие надпрофессиональных навыков уже в процессе обучения в начальной школе.

К проблеме развития *soft skills* младших школьников обращались исследователи Л.Е. Агеева [4], Н.В. Винокурова [9], Я.Н. Вукс [11], А.А. Ивашкова [18], Р.А. Илаева [20], З.А. Саидов [27], О.С. Сосницкая [28], М.А. Фуфарева [31].

Исследователи считают, что личностные качества коммуникативного и творческого характера успешно развиваются во внеурочной деятельности, так как в этом случае процесс не ограничивается строгими рамками урока. Ведущей деятельностью младших школьников является игровая. В начальной школе игра является главным способом получения ребенком социального опыта [7]. Учащиеся, увлеченные игрой, неосознанно приобретают определенные знания, умения и навыки, в связи с чем именно игра во внеурочной деятельности может быть успешно использована для развития soft skills младшего школьника.

Данной точки зрения придерживаются исследователи Л.Ф. Аблаева [3], У.Б. Атаниязова [6], Б.М. Бегиева [7], А.А. Вендина [8], С.В. Власенко [10], Т.М. Михайленко [22], Д.Б. Эльконин [34].

Несмотря на наличие исследований по теме, большинство из них посвящены изучению рынка труда и вопросам менеджмента. Существует противоречие в необходимости развития soft skills в начальной школе и отсутствием разработанного инструментария, актуального времени и современным технологиям.

Проблема исследования: как развить soft skills у обучающихся начальных классов?

Цель исследования – разработать и экспериментально проверить комплекс заданий, направленный на развитие soft skills у обучающихся начальных классов.

Объект исследования – процесс внеурочной деятельности младших школьников.

Предмет исследования – soft skills обучающихся начальных классов.

Гипотеза исследования. Процесс развития soft skills во внеурочной деятельности у обучающихся начальных классов будет эффективным, если:

- применять компьютерные игры и мультимедиа в сочетании с традиционными педагогическими технологиями с соблюдением требований СанПиН;

- распределять детей на группы (команды) с учётом личных качеств младших школьников;
- отказаться от индивидуального оценивания результата в пользу совместной оценки коллективной работы;
- соблюдать принципы организации игры при разработке содержания занятий (игровой замысел, правила, игровые действия, познавательное содержание, оборудование, результат);
- озвучивать правила игр и использовать соревновательный характер выполнения заданий;
- создавать в группе учащихся благоприятную психологическую атмосферу.

Задачи исследования:

- на основе анализа психолого-педагогической литературы раскрыть теоретические основы развития soft skills у обучающихся в начальных классах;
- выявить уровни сформированности soft skills у обучающихся в начальных классах;
- реализовать педагогические условия развития soft skills у младших школьников во внеурочной деятельности;
- оценить динамику развития soft skills у обучающихся в начальных классах.

Методы исследования:

- теоретические (анализ и синтез научных работ по проблеме исследования);
- эмпирические (беседа, опрос, педагогический эксперимент).

Новизна исследования заключается в том, что предложенный комплекс заданий разработан в соответствии с новым федеральным государственным образовательным стандартом и современными требованиями к уровню сформированности личностных качеств школьника.

Практическая значимость. Методические материалы и комплекс заданий во внеурочной деятельности по развитию soft skills у обучающихся начальных классов может быть использован в работе учителями общеобразовательных школ для разработки содержания программ по внеурочной деятельности.

Экспериментальная база исследования: муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение городского округа Тольятти «Гимназия № 35».

Структура работы. Работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка используемой литературы (35 наименований), 1 приложения. Для иллюстрации текста используется 2 таблицы и 14 рисунков. Основной текст работы изложен на 51 странице. Общий объем работы с приложениями – 59 страниц.

Глава 1 Теоретические основы развития soft skills у обучающихся в начальных классах

1.1 Анализ понятия «soft skills» в психолого-педагогической литературе

Последнее время в отечественной педагогике и смежных областях науки исследователи всё чаще обращаются к изучению понятия «soft skills». Однако подходы к определению его сущности существенно отличаются.

Стоит отметить, что все исследователи, так или иначе, распределяют навыки на две группы: hard skills («твердые» навыки) и soft skills («мягкие» навыки). В отличие от «мягких» навыков, «твёрдые» привязаны не к личности, а к конкретной специализации: «Hard skills – это все навыки, которые связаны непосредственно с ремеслом и той деятельностью, которой занимается человек» [15.].

Некоторые исследователи рассматривают soft skills сквозь призму развития личностных качеств. Так, А.И. Ивонина, О.Л. Чуланова, Ю.М. Давлетшина предлагают следующее развернутое определение: «Социально-трудовая характеристика совокупности знаний, умений, навыков и мотивационных характеристик личности в сфере взаимодействия между людьми, умения грамотно управлять своим временем, умения убеждать, ведения переговоров, лидерства, эмоционального интеллекта» [19]. Более краткое, но не менее конкретное толкование приводит О.С. Абашкина: «Человеческие качества, без которых даже самый лучший профессионал не сможет добиться хорошего результата» [2].

Другие исследователи подходят к трактовке термина с позиции концепции эмоционального интеллекта. Е. Гайдученко, А. Марушев считают, что soft skills – это: «Навыки, которые помогают быстро находить общий язык с окружающими, заводить и удерживать связи, успешно доносить свои идеи» [12].

Определяя понятие «soft skills», Н.В. Жадько и М.А. Чуркина делают акцент на их принадлежности к навыкам социального поведения: «Личные качества человека, позволяющие ему более эффективно и гармонично взаимодействовать с другими людьми» [16]. На навыках социального взаимодействия также концентрируется О.С. Сосницкая. Она пишет: «Soft skills – это коммуникативные и управленческие таланты. К ним относятся умение убеждать, лидировать, управлять, делать презентации, находить нужный подход к людям, способность разрешать конфликтные ситуации, ораторское искусство» [28].

В.С. Давидова считает, что soft skills необходимы прежде всего в профессии: «Это приобретенные навыки, которые получил человек, через дополнительное образование и свой личный жизненный опыт и которые он использует для своего дальнейшего развития в профессиональной деятельности» [15].

З.А. Саидов, С.Н. Жданова, Е.Н. Пигарева предлагают следующее определение soft skills: «Личностные навыки, которые закладываются в детстве и помогают решать различные жизненные задачи, быстро адаптироваться в меняющихся условиях и способствуют эффективному взаимодействию с людьми» [27]. Это определение представляется наиболее полным и конкретным в рамках в данного исследования.

Чтобы определить, какие именно soft skills наиболее актуальны для развития в начальной школе, обратимся к анализу научной литературы.

Впервые попытка систематизировать «мягкие» навыки была предпринята в 2016 году в рамках Всемирного экономического форума в Давосе (Швейцария). Среди наиболее востребованных в будущем soft skills были представлены следующие: «Решение сложных задач, критическое мышление, креативность, работа в команде, эмоциональный интеллект, когнитивная гибкость, управление персоналом, координация с другими и ориентация на обслуживание, искусство ведения переговоров, самоорганизация, тайм-менеджмент, навыки разрешения конфликтов и

другие» [1]. Позднее они были обобщены в «систему ключевых компетенций».

Зарубежные исследователи Дж. Лармер и Дж.Р. Мергендоллер считают целесообразным определять набор гибких компетенций в рамках одного конкретного образовательного учреждения с утверждением в учебной программе [35].

В отечественной науке к проблеме систематизации ключевых soft skills обращался Е.О. Лебедев. Необходимый перечень «мягких» навыков для младших школьников он определил следующим образом: «Кооперация (способность работать в команде, брать на себя как лидерские, так и исполнительские функции, распределять роли, контролировать выполнение задач); 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 (умение нестандартно мыслить, находить неожиданные решения проблемы, гибко реагировать на происходящие изменения); коммуникация (умение общаться, доносить свою мысль, слышать собеседника, договариваться)» [21, с.52].

М.В Антонова поддерживает точку зрения Е.О. Лебедева: «Начинать формировать у младшего школьника компетенции, которые необходимы в различных жизненных ситуациях и в различных сферах профессиональной деятельности: критическое мышление, креативность, коммуникативность, умение работать в команде» [5].

Р.А. Илаева провела диагностику уровней сформированности «мягких» навыков у младших школьников и пришла к следующему выводу: «Особую важность для обучающихся начальных классов имеют навыки командного взаимодействия, которые необходимо развивать в процессе формирования гибких компетенций младших школьников» [20, с.60]. Важность развития данных навыков в начальной школе подчеркивает также Я.Н. Вукс: «В наше время способность работать в группе (в команде) является одним из

востребованных личных качеств. Необходимо учить детей учиться вместе открывать новое, совместными усилиями находить выход из сложившейся ситуации, находить новые пути решения проблем. Важно, чтобы каждый ученик понимал, что успех группы (команды) зависит от каждого в неё входящего» [11, с.1028].

Л.Е. Агеева наиболее важным в начальной школе считает развитие коммуникативных навыков младших школьников. Автор пишет: «Это способствует повышению мотивации учащихся, содействует установлению межпредметных связей, развитию познавательной активности, самодисциплины, навыков совместной деятельности и многому другому» [4, с.218]. Похожей точки зрения придерживается М.А. Фуфарева: «Актуальность формирования коммуникативных навыков первоклассников на педагогическом уровне определяется социальным заказом общества – формированием социально развитой личности ребенка. Достаточный уровень сформированности коммуникативных навыков, являясь одной из необходимых составляющих готовности ребенка к обучению, обеспечивает ему возможность успешного освоения школьной программы» [31, с.16].

О креативности как одной из важнейших ключевых soft skills младшего школьника пишет Т.А. Халилов и Д.А. Чалыш: «Развитие креативности совершенно необходимо для формирования нормальной психики ребенка. Это универсальный психический процесс, входящий в состав любого вида деятельности человека в той мере, в какой этого требует творчество» [32, с.92]. Супруненко В.Н. подчеркивает, что развитие креативных способностей наиболее благоприятно в период обучения в начальной школе: «Дети не боятся критики, соответственно, они более склонны к свободе воображения, эмоциональной подвижности, чувствительности, потребности в новых впечатлениях, любознательности» [29, с.110].

На основе проведенного анализа психолого-педагогической литературы определены наиболее важные soft skills младшего школьника (таблица 1).

Таблица 1 – Ключевые soft skills младшего школьника

Компонент	Содержание
Креативность	умение нешаблонно мыслить, находить неожиданные решения проблемы, гибко реагировать на происходящие изменения
Коммуникация	умение общаться, доносить свою мысль, слышать собеседника, договариваться
Кооперация	способность работать в команде, брать на себя как лидерские, так и исполнительские функции, распределять роли, контролировать выполнение задач

Ключевые soft skills в условиях общеобразовательной школы могут развиваться в процессе учебной и внеурочной деятельности. Н.В. Винокурова, О.В. Мазуренко, С.И. Васенина провели анализ Федерального государственного стандарта начального образования на предмет содержания в личностных и метапредметных результатах проявления «мягких» навыков, и пришли к выводу, что необходимые в современном обществе навыки soft skills в рамках учебной деятельности развиваются лишь частично [9]. Авторы пишут: «Наиболее близки к навыкам soft skills планируемые метапредметные результаты: они содержат действия, обеспечивающие развитие когнитивных, эмоциональных и социальных навыков. Но вместе с этим УУД ограничиваются сферой их применения в учебной деятельности. Кроме того, налицо явные расхождения: навыки soft skills направлены на поиск альтернативных подходов вариантов решения проблемы и выступают как паттерны поведения человека, а планируемые результаты обучения в начальной школе отражают умения обучающихся действовать по предложенному алгоритму. Креативность как один из ключевых навыков не находит отражение в ФГОС НОО» [9]. Из этого следует, что развитие некоторых soft skills требует специальной целенаправленной работы в рамках внеурочной деятельности.

Таким образом, понятие «soft skills» в психолого-педагогической литературе в основном рассматривается в контексте будущей профессии и

востребованности человека на рынке труда. Исследователи рассматривают данный термин с позиции личностных качеств, эмоционального интеллекта, навыков социального поведения и профессиональной ценности. Наиболее важно и эффективно в начальной школе развивать такие ключевые soft skills, как креативность, коммуникация и кооперация.

1.2 Педагогические условия развития soft skills у младших школьников во внеурочной деятельности

Эффективность развития soft skills у младших школьников во внеурочной деятельности зависит от нескольких факторов. Исследователи расходятся во мнении в том, какие именно аспекты внеурочной деятельности являются наиболее важными в данном процессе.

Как известно, ведущей деятельностью во младшем школьном возрасте является игровая [22, с.140]. Поэтому в педагогической науке игра является эффективным инструментом образовательного и воспитательного процессов начальной школы. С этой целью предлагается использовать различные игровые инструменты.

Под игровыми инструментами в рамках данного исследования понимается следующее: «Группа методов и приёмов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта» [22, с. 142]. Автор данного определения, Т.М. Михайленко подчеркивает, что их применение отличается от обычной игры четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом [22, с.141].

Исследователи С.В. Власенко, О.В. Корягина, В.О. Карпова считают, что использование игровых инструментов позволяет детям развивать личностные качества: «Совершенствуются творческие способности, развивается воображение, ловкость и физическая, когнитивная и эмоциональная сила» [10]. Р. Грин отмечает, что такая форма работы служит

подготовкой к дальнейшей серьезной деятельности: «В игре ребенок, упражняясь, совершенствует свои творческие способности, развивает личностные качества, учится сотрудничать» [14, с.132].

Исследователи считают, что в педагогической практике не в полной мере используется педагогический потенциал игры. Так, А.В. Запорожец пишет: «Сегодня игра не занимает достаточного места в воспитательно-образовательной работе, игры бедны по содержанию и не оказывают должного влияния на физическое и психическое развитие дошкольников. Допускаются серьезные ошибки в организации и руководстве игровой деятельностью детей. С одной стороны, имеются попытки жесткой регламентации игровой деятельности, когда учитель навязывает детям и сюжет, и способ осуществления игры, превращая ее в учебное занятие, лишая ее самостоятельного характера. С другой стороны, у некоторых появляется другого рода неправильная тенденция полного невмешательства в игру детей, фактического отказа от руководства ею, что отрицательно влияет на формирование игровой деятельности и снижает ее воспитательное значение» [17, с.139].

В психолого-педагогической литературе встречаются различные классификации организации игр. Можно выделить три вида использования игровых инструментов: под руководством педагога; четко структурированные; свободные игры.

С.В. Власенко, О.В. Корягина, В.О. Карпова пишут: «Особенности игры под руководством педагога – игровое пространство с низким уровнем стресса для ребенка, где он может оттачивать необходимые ему навыки для игр и взаимодействия с другими детьми. Как только ребенок выучил необходимые для игры действия, со временем он ведет игру без посторонней помощи» [10]. Проведение таких игр требует готовности педагога давать детям подсказки, умения разрабатывать интересный материал и четко обозначать завершение действия.

Структурированные игры предполагают наличие конкретной цели по обучению или развитию определенного навыка у младших школьников. Исследователи предлагают относить к структурированным следующие игры: «Двигательные игры и упражнения (прыганье, лазание), разные варианты игр с водой, красками, глиной и другими материалами; арт-терапия (рисование пальцами, кистью, пастелью, цветными карандашами). С их помощью ребенок может косвенно выражать свои желания и чувства в ненаправленной форме и испытать чувство достижения» [25].

В ходе свободной игры педагог не ставит четких границ и правил, однако это не должно являться недостатком: «Важность данной игры заключается в развитии общения детей между собой, даёт навыки коммуникации – обсуждения, разрешения, профилактике конфликтов, умении договариваться» [10].

Таким образом, необходимо различать, к какому виду игры относится тот или иной приём, и учитывать при его использовании вышеописанные требования.

Исследователи, обращаясь к вопросу развития креативности, коммуникации и кооперации, по-разному расставляют акценты и выделяют наиболее эффективные методы работы.

С.В. Мнацаканян, являясь сторонником принципа обучения действием, предлагает в сочетании с традиционными педагогическими технологиями применять компьютерные игры. Автор пишет: «Они содержат более сложные и разнообразные подходы к учебному процессу, позволяют использовать интерактивность, способствуют сотрудничеству, поддерживают активное обучение, оказывая влияние на когнитивную, мотивационную и коммуникативную сферы» [23]. Однако применение компьютерных игр требует соблюдения санитарно-эпидемиологических требований, которые касаются порядка использования электронных средств обучения в учебном процессе [8]. Необходимы документы о подтверждении соответствия используемого гаджета, его использование строго в соответствии с

инструкцией по эксплуатации. Если младшие школьник используют ноутбук, в наличии должна быть дополнительная клавиатура. В СанПиН регламентированы минимальная диагональ монитора, общая продолжительность использования компьютера и наушников, зрительная дистанция до экрана. Согласно установленным требованиям, запрещено одновременное использование двух электронных средств, например, интегративной доски и планшета. Эти правила касаются применения гаджетов во время уроков, но некоторые правила касаются и осуществления внеурочной деятельности [26].

С эффективностью применения компьютерных игр для развития soft skills младших школьников согласны также Л.Ф. Аблаева [3], А.А. Вендина [8], С.И. Палаткина [24] и другие исследователи.

У.Б. Атаниязова считает, что большое значение имеет процесс распределения детей и класса на группы для осуществления игровой деятельности, часто отличный от того подхода, который используют педагоги в школе: «Слабому ученику нужны не столько сильные, сколько терпеливые и дружелюбные партнеры. Школьнику с высокой активностью требуется партнер, способный следить за ходом рассуждений» [6]. Таким образом, необходимо подбирать группы игроков не по принципу «слабые» и «сильные», а распределять сильные и слабые стороны учеников так, чтобы они могли дополнять и помогать друг другу.

Кроме того, по той же причине исследователь советует выделять этап совместной оценки по итогам проведения игры. Автор пишет: «Очень важно оценивать работу всей группы, а не отдельных учащихся. Ошибки детей оговариваются только в группе. Работа учащихся преобразуется из индивидуальной деятельности каждого учащегося в сотрудничество. Учащиеся вынуждены научиться договариваться быстро, не считая личных интересов. Постепенно учащийся начинает ощущать класс частью своего мира, он заинтересован в поддержании дружеских отношений. Известно, что слабому ученику нужны не столько сильные, сколько терпеливые и

дружелюбные партнеры» [6]. По мнению У.Б. Атаниязова, это способствует формированию коммуникативных навыков школьников, а также их самооценки и самоконтроля.

Л.К. Гребенкина считает, что развитие soft skills во внеурочной деятельности будет эффективно только в том случае, если соблюдаются основные принципы организации игры: «Игровой замысел, правила, игровые действия, познавательное содержание, оборудование, результат игры» [13, с.48]. Рекомендуется разрабатывать содержание занятий с элементами игр в соответствии с данной структурой, а также обозначать эту информацию для младших школьников в простой и доступной им форме.

Е.П. Позднякова придерживается мнения, что для развития личностных качеств и навыков эффективность воспитательного процесса обеспечивается сочетанием игры и мультимедиа. Под мультимедиа в данном контексте понимается следующее: «Совокупность приемов, методов, способов обработки, хранения, передачи аудиовизуальной информации с помощью информационных технологий, использующих различные программные и технические средства с целью наиболее эффективного воздействия на пользователя (ставшего одновременно и читателем, и слушателем, и зрителем)» [25]. В учебной и внеурочной деятельности такими средствами могут стать аудиозаписи (подкасты и музыка), видеоролики и фильмы. Исследователь считает, что мультимедиа помогают изменить роль учащегося, превращая его из пассивного слушателя в активного участника процесса: «Активность его проявляется в самостоятельном поиске ресурсов, средств и способов решения поставленной проблемы, в приобретении знаний, необходимых для выполнения практической задачи. Мультимедиа способствует стимулированию когнитивных аспектов обучения, таких как восприятие и осознание информации; активизации познавательной деятельности учащихся; повышению мотивации школьников к учению; развитию навыков совместной работы и коллективного познания у учащихся; развитию у школьников более глубокого подхода к обучению, и,

следовательно, влечет формирование более глубокого понимания изучаемого материала» [25].

Для того, чтобы игра младшего школьника носила развивающий характер и соответствовала психологическим задачам возраста, Е.И. Щепланова предлагает соблюдать ряд требований: «Игра должна быть по правилам или с правилами; носить коллективный, партнерский, но при этом соревновательный характер; партнерами в ней могут быть как сверстники, так и взрослые» [33, с.111]. В противном случае, считает исследователь, процесс не будет нести никакой пользы для личности младшего школьника.

Л.Ф Аблаева подчеркивает, что несмотря на соревновательный характер игр, предполагающий создание ситуации соперничества, необходимо создать и поддерживать в группе учащихся наилучшую психологическую атмосферу [3]. Это необходимо, чтобы младшие школьники чувствовали себя свободно в выражении и демонстрации креативных навыков, стремились к осуществлению коммуникации и кооперации.

На основе проведенного анализа психолого-педагогической литературы можно выделить педагогические условия развития soft skills младших школьников в рамках внеурочной деятельности:

- применение компьютерных игр и мультимедиа в сочетании с традиционными педагогическими технологиями с соблюдением требований СанПиН;
- распределение детей на группы (команды) с учётом личных качеств младших школьников;
- отказ от индивидуального оценивания результата в пользу совместной оценки коллективной работы;
- соблюдение принципов организации игры при разработке содержания занятия (игровой замысел, правила, игровые действия, познавательное содержание, оборудование, результат);

- наличие правил и соревновательный характер выполнения задания;
- создание в группе учащихся благоприятной психологической атмосферы.

Таким образом, к наиболее эффективным инструментам развития soft skills младших школьников на сегодняшний день относят компьютерные игры и мультимедиа. Однако их применение регламентируется санитарно-эпидемиологическими требованиями и нормами, а также рекомендациями, которые касаются структуры и содержания игры, принципов её организации.

Выводы по первой главе

Проблема развития soft skills в отечественной педагогике является современной и актуальной. В научной литературе существуют разные подходы к определению данного термина. Его рассматривают через призму развития личностных качеств, эмоционального интеллекта, навыков социального поведения или профессиональной ценности. Наиболее полным представляется определение З.А. Саидова, С.Н. Ждановой и Е.Н. Пигарева, которые под soft skills понимают набор определенных личностных навыков, которые закладываются в детстве и помогают решать различные жизненные задачи, быстро адаптироваться в меняющихся условиях и способствуют эффективному взаимодействию с людьми.

К данным навыкам исследователи относят некоторые soft skills, востребованные в учебной и профессиональной деятельности. Для младших школьников наиболее важными являются креативность, коммуникация и кооперация.

Преобладание игровой деятельности во младшем школьном возрасте делает использование игровых инструментов эффективным способом развития soft skills. Организация игры на занятиях не должна носить формальный характер. При этом необходимо на этапе разработки содержания занятия соблюдать ряд рекомендаций: определиться с видом игры (под руководством педагога, чётко структурированная или свободная); соблюдать определенные этапы (игровой замысел, правила, игровые

действия, познавательное содержание, оборудование, результат) и включать элемент соперничества. Наиболее эффективным в работе с младшими школьниками считаются такие игровые инструменты, как компьютерные игры и мультимедиа в сочетании с традиционными педагогическими технологиями. Их применение должно сопровождаться контролем за соблюдением актуальных санитарно-эпидемиологических требований и норм.

К педагогическим условиям развития soft skills младших школьников во внеурочной деятельности отнесены следующие:

- применение компьютерных игр и мультимедиа в сочетании с традиционными педагогическими технологиями с соблюдением требований СанПиН;
- распределение детей на группы (команды) с учётом личных качеств младших школьников;
- отказ от индивидуального оценивания результата в пользу совместной оценки коллективной работы;
- соблюдение принципов организации игры при разработке содержания занятия (игровой замысел, правила, игровые действия, познавательное содержание, оборудование, результат);
- наличие правил и соревновательный характер выполнения задания;
- создание в группе учащихся благоприятной психологической атмосферы.

Глава 2 Опытнo-экспериментальная работа по развитию soft skills у обучающихся в начальных классах

2.1 Констатирующий этап эксперимента

Констатирующий эксперимент был организован на базе муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения городского округа Тольятти «Гимназия № 35» с целью выявления начального уровня развития soft skills у младших школьников. В экспериментальную группу также вошли 29 учащихся 3 «А» класса, в контрольную – 30 учащихся 3 «Б» класса МБУ «Гимназия №35».

Для проведения педагогического эксперимента подобран и адаптирован комплекс диагностических методик (таблица 2).

Таблица 2 – Диагностическая карта эксперимента

Компонент	Показатель	Методика
Креативность	Умение нешаблонно мыслить и находить неожиданные решения проблемы	Методика «Дорисовывание фигур» О.М. Дьяченко
		Опросник креативности Джонсона, в модификации Е. Туник
Коммуникация	Умение общаться, доносить свою мысль и слышать собеседника	«Кто прав?» (Г. Цукерман), адаптированная для младших школьников
		«Диагностика изучения сформированности коммуникации как общения у младших школьников» (М.И. Рожков)
Кооперация	Способность работать в команде	«Рукавичка» (Г. Цукерман)
		«Совместная сортировка» (Г. Бурменская)

Участники были распределены по трем уровням развития soft skills по следующим критериям:

Низкий уровень – младший школьник никогда не проявляет инициативу, видит только стандартные решения поставленных перед ним задач; не умеет вести продуктивный диалог, склонен к конфликтам, не способен аргументировать свою точку зрения, не слышит позицию

собеседника; в процессе совместного решения задач предпочитает избегать активных действий и не брать на себя ответственность.

Средний уровень – младший школьник проявляет инициативу только при определенных обстоятельствах, чаще всего предлагает стандартные решения поставленных перед ним задач, и только иногда – нестандартные; не всегда способен выстроить продуктивный диалог, испытывает затруднения в формулировке аргументов при сообщении своей точки зрения; слушает, но не в полной мере воспринимает позицию собеседника; в процессе совместного решения задач проявляет активность, но не хочет взаимодействовать со всеми членами команды.

Высокий уровень – младший школьник способен проявлять инициативу, самостоятельно предлагать неожиданные решения поставленных перед ним задач; умеет вести продуктивный диалог, озвучивает четкие аргументы, когда делится своей точкой зрения, стремится понять позицию собеседника; успешно работает в команде, в процессе совместного решения задач выполняет предложенную ему роль.

Умение нешаблонно мыслить и находить неожиданные решения проблемы было исследовано в рамках двух методик.

Методика «Дорисовывание фигур» (О.М. Дьяченко)

Необходимые материалы: комплект из 10 карточек, бумага, карандаш, ластик.

Методика была реализована в ходе индивидуальной работы. Ребенку объяснили, что необходимо дорисовать фигуру на карточке так, чтобы получилась любая картинка, по желанию учащегося.

При анализе полученных работ педагог высчитывал коэффициент оригинальности, который равен количеству неповторяющихся изображений для группы в целом и каждого ребенка отдельно. Затем эти две цифры сравнивались и каждый учащийся был отнесен к определенному уровню сформированности умения нешаблонно мыслить и находить неожиданные решения.

Низкий уровень присваивался младшему школьнику, если его коэффициент ниже среднего по группе на 2 и более балла. К среднему уровню отнесли ребят, чей коэффициент равен среднему по группе или на 1 балл выше или ниже среднего. К высокому отнесены дети, чей коэффициент на 2 и более баллов выше среднего по группе. Наглядно результаты представлены на диаграмме (рисунок 1).

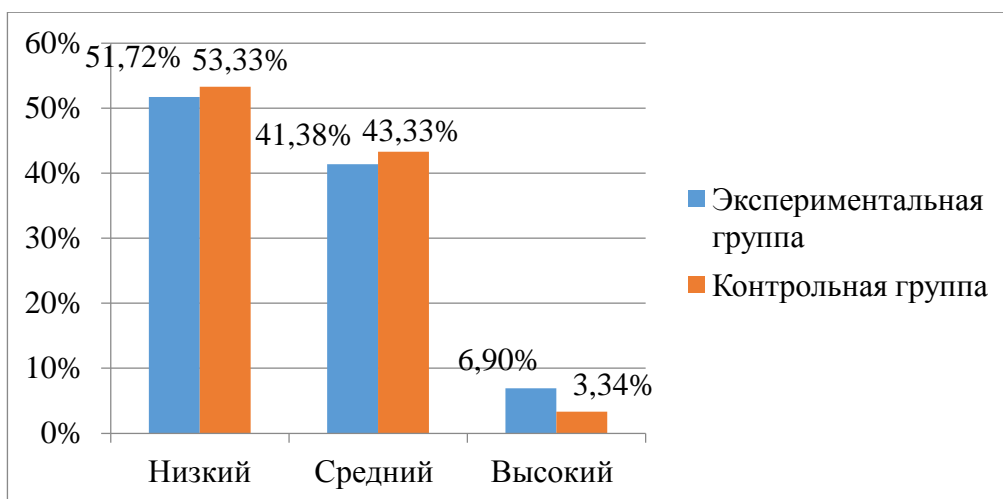


Рисунок 1 – Уровни нешаблонно мыслить и находить неожиданные решения проблемы по результатам методики «Дорисовывание фигур»

В экспериментальной группе большинство ребят отнесены к низкому уровню умения нешаблонно мыслить: 51,72 % (15 человек). При этом на среднем 41,38 % (12 человек) и 6,9 % (2 человека).

В контрольной группе получены похожие результаты: 53,33 % (16 человек) на низком, 43,44 % (13 человек) на среднем, 3,34 % (1 человек).

Большинство обучаемых дорисовывали одни и те же фигуры, повторяя за своими одноклассниками. Только у трех человек в обеих группах суммарно получилось получить коэффициент на 2 и более балла выше среднего по группе.

Опросник креативности Джонсона, в модификации Е. Туник

Необходимые материалы: опросник, бумага, ручка.

Педагог заполнял опросник из 8 вопросов на основе наблюдений, используя следующие варианты: никогда, редко, иногда, часто, постоянно. За каждый ответ было начислено от 1 до 5 баллов. Они суммировались, затем младшие школьники были распределены по уровням в соответствии с полученным результатом.

Низкий уровень – результат от 40 до 31 балла; средний уровень – от 30 до 20 баллов; высокий уровень – от 19 и ниже баллов.

Полученные результаты наглядно представлены на рисунке 2.

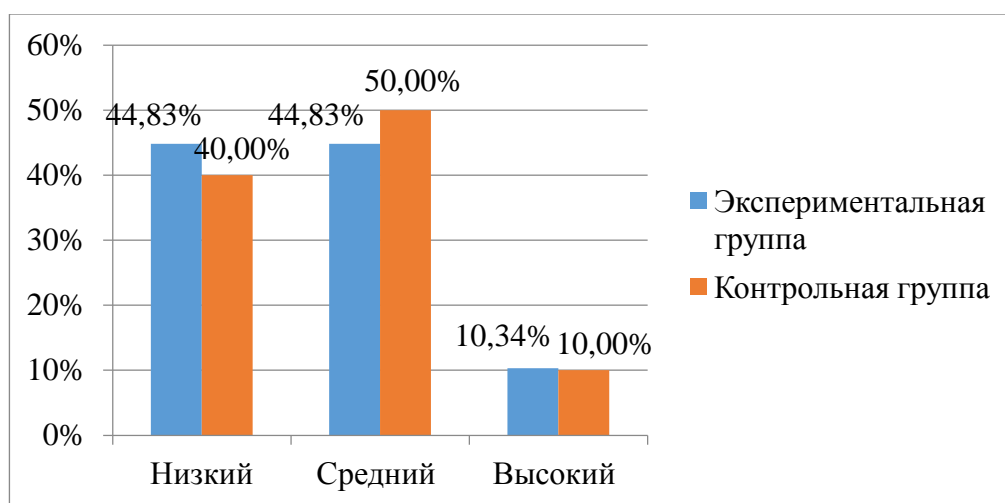


Рисунок 2 – Уровни нешаблонно мыслить и находить неожиданные решения проблемы по результатам опросника креативности Джонсона в модификации Е. Туник

В экспериментальной группе обнаружено одинаковое количество человек на среднем и низком уровне: 44,83 % (13 учащихся). На высоком только 3 человека (10,34 %).

В контрольной группе половина класса находится на среднем уровне умения нешаблонно мыслить (50 %, 16 школьников). На низком при этом 40 % (12 человек), на высоком 10 % (3 человека).

Большинство младших школьников избегают сложностей, нуждаются в одобрении и помощи взрослого при решении нестандартных задач. Для того, чтобы успешно выполнить задание, им необходимы наводящие вопросы, подсказки и внимание со стороны педагога.

Уровень умения общаться, доносить свою мысль и слышать собеседника также было исследован с помощью двух методик.

Методика «Кто прав?» (Г. Цукерман), адаптированная для младших школьников

Необходимые материалы: карточки с текстом заданий.

Данная методика реализовывалась в форме беседы. Ребенку предлагалось познакомиться с текстом на карточках и ответить на указанные вопросы. Задания предполагали решение обыденной ситуации между двумя ребятами. Младшему школьнику нужно было объяснить, кто из них поступил правильно и почему.

Педагог оценивал ответы каждого школьника по разработанным в методике критериям. Важно, насколько ребенок учитывал точку зрения другого и обосновывал собственную. Распределение по низкому, среднему и высокому уровню происходило в соответствии с разработанным автором методики ключом.

Наглядно полученные результаты представлены на рисунке 3.

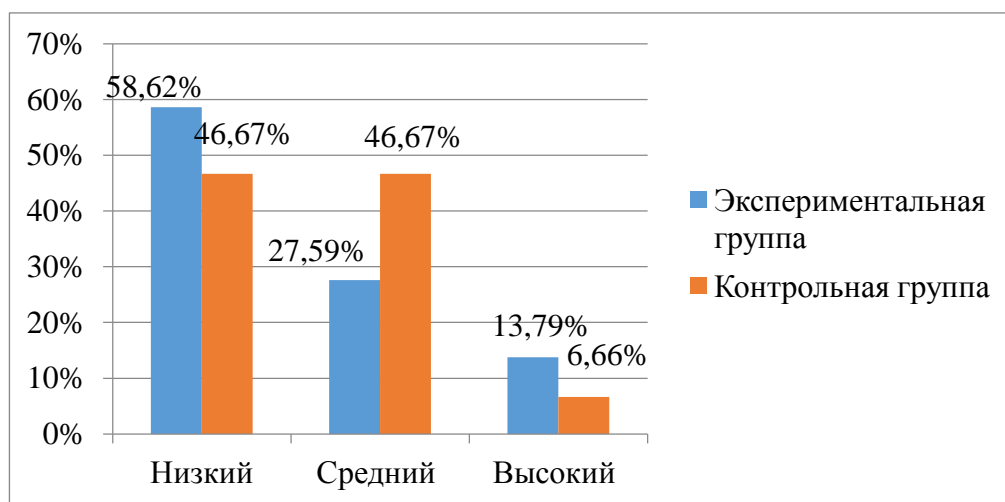


Рисунок 3 – Уровни умения общаться, доносить свою мысль и слышать собеседника по результатам методики «Кто прав?» (Г. Цукерман), адаптированной для младших школьников

В экспериментальной группе большинство учащихся отнесены к низкому уровню умения доносить мысль и слышать собеседника: 58,62 % (17

человек). На среднем обнаружены 27,69 % (8 человек), на высоком – 13,79 % (4 человека).

В контрольной группе на среднем и низком уровне одинаковое количество учащихся: по 14 человек (46,67%). На высоком осталось 2 человека (6,66 %).

Многие младшие школьники настаивали на трактовке ситуации со своей точки зрения и отказывались воспринимать другую. Это говорит о том, что необходимо уделять больше внимания развитию эмпатии в общении.

Диагностика изучения сформированности коммуникации как общения у младших школьников (М.И. Рожков)

Необходимые материалы: листы с опросниками, ручки.

Младшие школьники заполняли опросники из десяти пунктов. Опросник предполагал три варианта ответа: да, не всегда, нет. За каждый ответ было начислено от 1 до 3 баллов.

Низкий уровень присваивался младшему школьнику, если он набрал от 10 до 19 баллов, средний – от 20 до 24 баллов, высокий – от 25 до 30 баллов. Наглядно результаты представлены на рисунке 4.

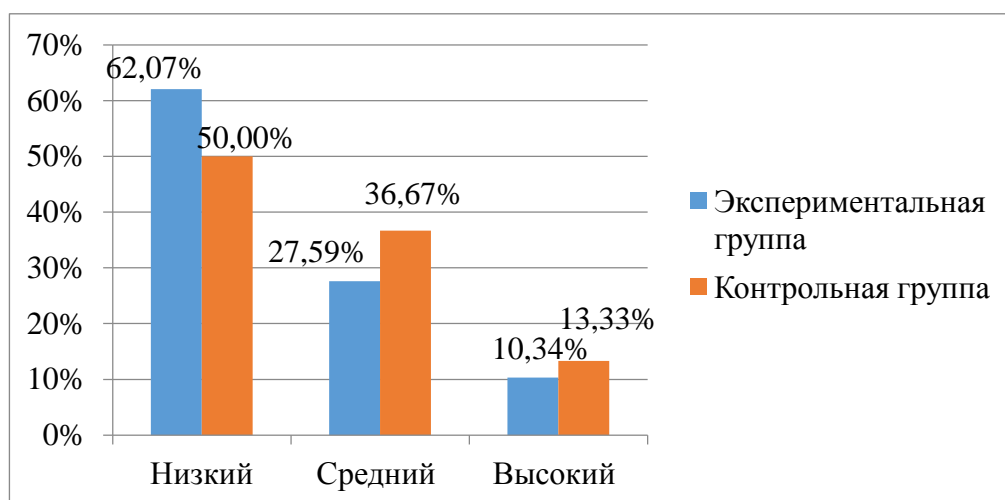


Рисунок 4 – Уровни умения общаться, доносить свою мысль и слышать собеседника по результатам методики «Диагностика изучения сформированности коммуникации как общения у младших школьников» (М.И. Рожков)

По данной методике в экспериментальной группе получен самый низкий результат: 62,07 % на низком уровне (18 человек). При этом на среднем осталось 27,59 % (8 человек), на высоком 10,34 % (3 человека).

В контрольной группе половина учащихся отнесена к низкому (50 %, 15 человек). На среднем уровне 36,67 % (11 человек) и на высоком 12,33% (4 человека).

Большинство ребят признались, что с удовольствием организовывали совместные игры и развлечения, но неуверенно чувствуют себя в большой незнакомой компании, а также в решении больших дел им требуется помощь взрослых.

Способность работать в команде также исследовалась в ходе реализации двух диагностических методик.

Диагностика «Рукавичка» (Г. Цукерман)

Необходимые материалы: бумажные рукавички, три карандаша разных цветов.

В ходе реализации методики младшие школьники были разделены на пары. Необходимо было раскрасить рукавички таким образом, чтобы они составили пару, что предполагало договоренность ребят между собой и их совместную работу.

Если в процессе парной работы рукавички получились разными, школьникам присваивался низкий уровень. Если частичное сходство всё же наблюдалось, дети были отнесены к среднему уровню. Если узор на рукавичках совпадал, младшим школьникам присваивался высокий уровень.

Ребята в группах успешно договаривались об узоре, если вне уроков были друзьями и хорошо общались между собой. В случае, если пару составляли одноклассники, испытывающие сложности в общении, задание было выполнено не полностью или не выполнено вообще. В целом ребятам понравился творческий характер задания, но сложности возникли именно в процессе взаимодействия друг с другом.

Наглядно результаты представлены на рисунке 5.

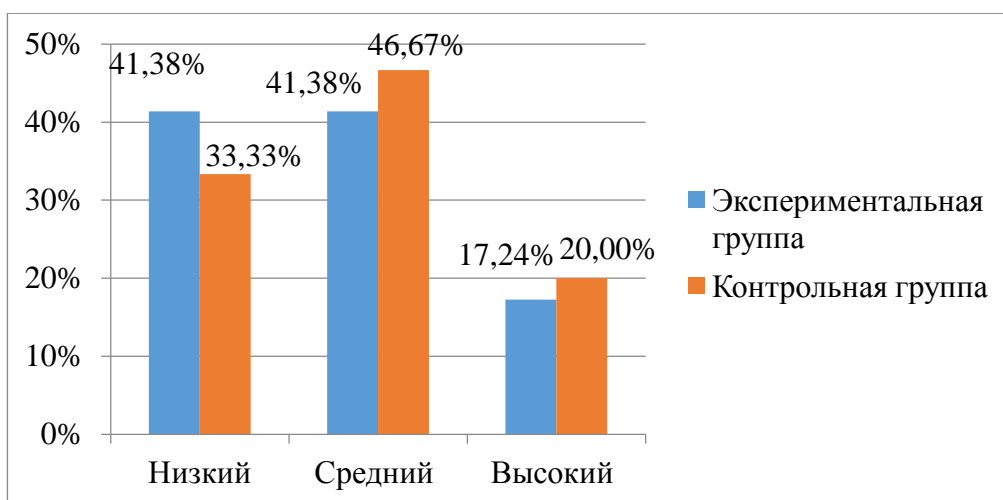


Рисунок 5 – Уровни способности работать в команде по результатам методики «Рукавичка» (Г. Цукерман)

Равное количество школьников – 12 человек (41,38 %) отнесены к среднему и низкому уровню в экспериментальной группе. На высоком всего 5 человек (17,24 %).

В контрольной группе большинство учащихся (46,67 %, 14 человек) находятся на среднем уровне. На низком обнаружено 33,33 % (10 человек), на высоком 20 % (6 человек).

Диагностика «Совместная сортировка» (Г. Бурменская)

Необходимые материалы: фишки для сортировки.

Методика выполняется в ходе работы в парах. Младшим школьникам предлагается рассортировать набор фишек по какому-либо признаку. Чтобы выполнить задание, ребятам нужно договориться между собой.

Низкий уровень был присвоен учащемуся, если задание было выполнено неверно, а дети в процессе спорили и не смогли договориться. Средний уровень говорил о том, что ребята выполнили условия частично, в отношении фишек, рассортировать которые сложнее остальных. Высокий уровень засчитывался, если младшие школьники выполнили задание полностью и смогли прийти к общему решению путем конструктивного диалога. Полученные результаты представлены на рисунке 6.

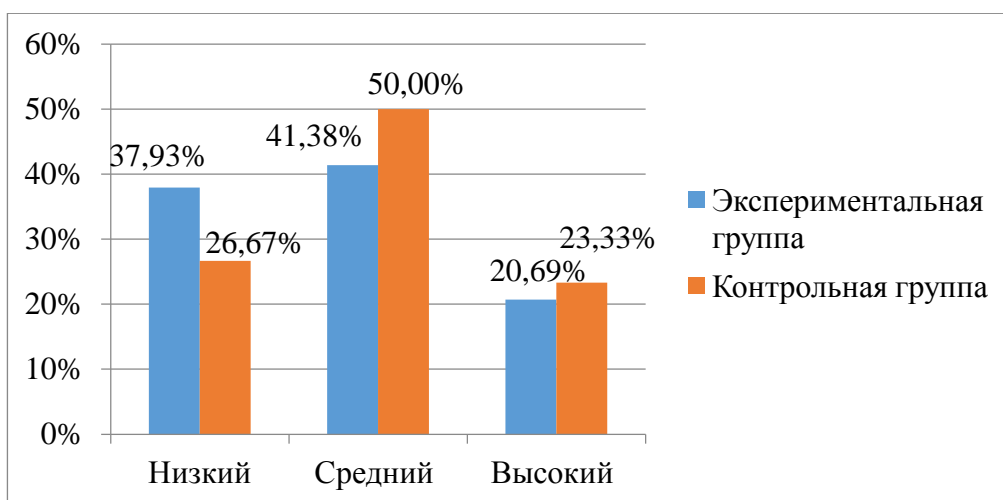


Рисунок 6 – Уровни способности работать в команде по результатам методики «Совместная сортировка» (Г. Бурменская)

В экспериментальной и контрольной группах большинство младших школьников отнесены к среднему уровню способности работать в команде: 41,38 (12 человек) и 50 % (15 человек) соответственно. В экспериментальной 37,93 % (11 человек) на низком, 20,69 % (6 человек) на высоком. В контрольной на низком 26,67 % (8 человек), на высоком 23,33 % (7 человек).

Младшим школьникам было сложно в деталях договориться о сортировке, особенно касаясь сложных фишек. Ребята начинали спорить и не могли прийти к согласию.

Полученные по всем проведенным методикам результаты были проанализированы, обобщены и соотнесены с разработанными критериями.

Самые низкие результаты получены в части коммуникации: ребятам сложно доносить свою мысль и слышать собеседника. Они вступали в конфликты, не могли прийти к общему решению, стремились добиться своего и отказывались прислушиваться к товарищам. Наиболее высокие показатели обнаружены по уровню работать в команде (кооперация). Ребята, которые поддерживают дружеские отношения, легко справлялись с заданиями, если работали в парах друг с другом. В случае, если с напарником были напряженные отношения, выполнение задачи становилось затруднительным.

Итоги представлены на диаграмме (рисунок 7).

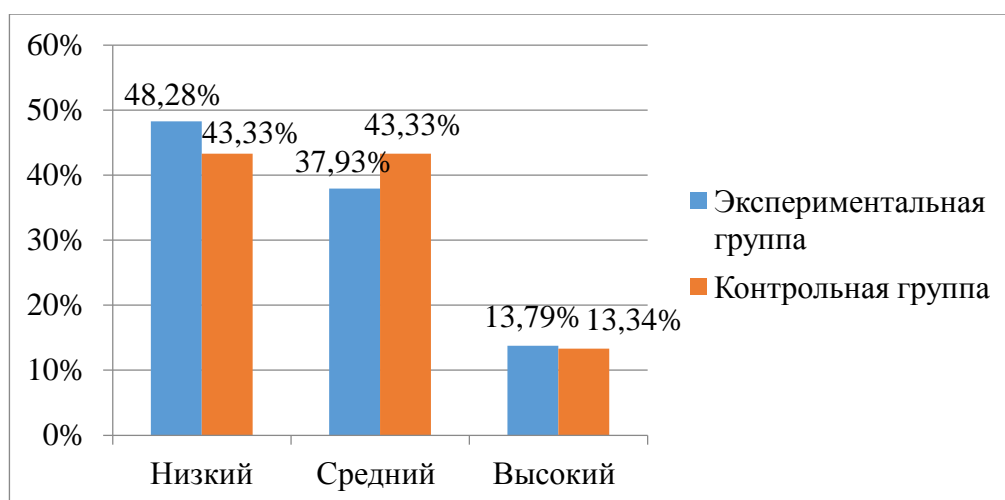


Рисунок 7 – Уровни развития soft skills младших школьников по результатам проведения констатирующего эксперимента

В экспериментальной группе большинство школьников (48,28 %, 14 человек) отнесены к низкому уровню. Чуть меньше находятся на среднем уровне (37,93 %, 11 человек). На высоком всего 4 школьника (13,79 %). В контрольной группе на среднем и низком уровне по 43,33 % (13 человек). На высоком находится 4 человека (13,34 %). Полученные результаты показывают, что в целом и в экспериментальной, и контрольной группе уровень развития soft skills находится на недостаточном уровне.

Таким образом, констатирующий эксперимент подтвердил необходимость организации работы по soft skills младших школьников.

2.2 Организация опытно-экспериментальной работы по развитию soft skills у младших школьников

С целью развития soft skills обучающихся начальных классов на основе выводов теоретической главы исследования был разработан комплекс заданий по развитию soft skills младших школьников во внеурочной деятельности (Приложение А, Таблица А.1).

Задания были разработаны специально в соответствии с планом внеурочной деятельности начальной школы и включены в уже запланированные к проведению мероприятия. Они включали использование мультимедиа и компьютерных игр в сочетании с традиционными технологиями с учетом требований СанПиН. Ребята распределялись на группы самим педагогом. Для каждого задания прорабатывались игровой замысел, правила, игровые действия, познавательное содержание, оборудование, результат игры. Каждое предполагало соревновательный характер и этап совместной оценки – оценивалась работа всей группы, а не в индивидуальном порядке. Также каждое задание включало выполнение упражнений на создание в группе учащихся наилучшей психологической атмосферы.

Рассмотрим задания подробнее.

Блиц-игра «Оружие против гриппа» проводилась в рамках беседы «Стоп Грипп» (объединение «Азбука здоровья»). Игровой замысел заключался в соревновании команд, которым предлагалось за короткий промежуток времени выбрать из одной стопки карточек с ребусами-картинками те, что обозначают «оружие против гриппа»: слова «прививка», «чеснок», «закаливание» и так далее. Перед началом игры ребята выполняли упражнение «Мой сосед», в ходе которого изучали рядом стоящего, затем закрывали глаза и отвечали на вопросы учителя о внешности соседа. В ходе игры ребята актуализировали знания по профилактике гриппа, а также развили умение нешаблонно мыслить, общаться, доносить свою мысль, слышать собеседника, работать в команде.

Спортивная игра «Самый ловкий» проходила в рамках занятия «Веселые старты» (объединение «Общая физическая подготовка»). Ребята выполняли задания на ловкость в индивидуальном порядке, тем самым набирая очки для своей команды. Задания были простые, но требовали сосредоточенности и точности: например, попасть карандашами в пластиковый стаканчик, надеть определенное количество шайб на

металлический прут с помощью одной руки, переместить все пластмассовые шарики по рулетке в тарелку. Перед началом «Веселых стартов» ребята выполняли упражнение «Буквенная хореография», в ходе которого изображали буквы и слова командами. Так же перед началом игры в беседе с учителем ребята узнали о самых сумасшедших конкурсах и спортивных соревнованиях на ловкость, посмотрели видео с примерами. Спортивная игра «Самый ловкий» ориентирована на развитие способности работать в команде.

Интеллектуальный квиз прошел в рамках круглого стола «Вместе против терроризма» (объединение «Разговоры о важном»). Квиз представлял собой демонстрацию десяти вопросов с вариантами ответов на слайдах с видео и аудио материалами. Так, ребятам необходимо было посмотреть отрывок видео про обнаружение бесхозной сумки в общественном транспорте и ответить на вопрос «По какому телефону нужно позвонить в данной ситуации», выбрав правильный вариант ответа. Перед началом игры ребята выполняли упражнение «Все вместе», в ходе которого необходимо было разместиться на «островке» из газет целой командой. Таким образом, ребята актуализировали знания и приобрели новые по теме противодействия терроризму, а также тренировались в умении общаться, доносить свою мысль, слышать собеседника и работать в команде в ходе командного поиска ответов на вопросы.

Ролевая игра «Конфликт» прошла в рамках беседы «Как справиться с негативными эмоциями» (объединение «120 уроков психологического развития»). Школьники разделились на две команды и разыгрывали конфликтные ситуации, карточки с которыми случайным образом доставали из коробки. Задача тех, кто играет роли – найти конструктивное решение конфликта. Задача команды-соперника – оценить игру с помощью табличек по шкале от 1 до 5. Доброжелательный настрой создавался с помощью упражнения «Доброе животное», в ходе которого школьники представляли себя одним большим животным, слушали его «дыхание» и «сердцебиение».

В ходе игры и в предварительной беседе с учителем ребята узнали о конструктивных способах решения конфликтов. Кроме того, ролевая игра была направлена на развитие умения нестандартно мыслить, общаться, доносить свою мысль, слышать собеседника, работать в команде.

Игра «Интуиция» реализована в рамках мастер-класса «Давай дружить» (объединение «Речь»). Команды вытаскивали карточки с описаниями приветствий, которые приняты в разных странах. Задача команды – попробовать разыграть приветствие по описанию и предположить, в какой стране так поступают при встрече. Затем школьники смотрели видео с этим приветствием и упоминанием страны, таким образом оценивая собственные догадки. Перед началом игры ребята выполняли упражнение «Мы с тобой», в ходе которого искали сходства с одноклассниками. Ребята узнали о приветственных ритуалах разных стран. Игра была направлена на развитие умения нестандартно мыслить, находить неожиданные решения проблемы, общаться, доносить свою мысль, слышать собеседника, работать в команде.

Игра «Планируем ужин» прошла в рамках игровой программы «Личный бюджет» (объединение «Азбука финансовой грамотности младших школьников»). Командам предлагался набор ценников на продукты в магазине и конверт с «деньгами». В конверте – сумма, которую они могут потратить на сегодняшний ужин. Необходимо было придумать блюдо для ужина и совершить «покупку» в магазине, уложившись в имеющуюся сумму. Для создания настроения дети выполняли упражнение «Совместный счет», в котором необходимо друг за другом, глядя в пол, не сбиваясь, считать по порядку по очереди. В ходе игры ребята получают новые знания о полезных и питательных блюдах, о планировании бюджета на питание. Деятельность ориентирована на развитие умения нестандартно мыслить, находить неожиданные решения задачи; общаться, доносить свою мысль, слышать собеседника; способности работать в команде.

Игра «Творческий баттл» в рамках интеллектуальной игры «Я-патриот» (объединение «Я шагаю по родному краю») предполагала написание эссе. Командам необходимо было высказать свою точку зрения, свои мысли и впечатления на тему «За что я люблю свою Родину». Случайным образом назначалась форма эссе: проза (изложение мыслей в свободной нестихотворной форме); поэзия (изложение мыслей в стихотворной форме) или рэп (ритмичный текст, предназначенный для исполнения под музыку). В качестве упражнения на создание атмосферы дружелюбия и настроения на игру использовалось упражнение «Совместная история», в ходе которого дети по очереди придумывают строчку из выдуманной сказки, продолжая сюжет друг за другом. Это также помогло плавно перейти к созданию эссе, что также требует задействование фантазии и красноречия. В результате игры школьники испытали свои умения нешаблонно мыслить в ходе решения поставленной задачи (написания эссе). Командный характер работы также предполагает развитие умения доносить свою мысль и слышать собеседника.

Квест «Город мой родной» прошел в рамках познавательной викторины «Я люблю Тольятти» (объединение «Рассказы истории Самарского края»). Перед началом игры ребята посмотрели короткое видео о достопримечательностях города Тольятти и обсуждали его с педагогом. Затем каждой команде выдавался набор из 5 ребусов, разгадав которые, школьники получали пять слов, обозначающих места, где в классе спрятаны подсказки (например, часы, подоконник, мел и так далее). Участникам необходимо было раньше, чем это сделают соперники, найти спрятанные подсказки, которые представляют собой фотографии достопримечательностей города, и разложить их по местоположению на заранее подготовленной учителем карте. Например, памятник Татищеву, памятник верности, набережную Автозаводского района, парк Победы и торговый центр «Русь» требовалось разместить на распечатанной карте так, чтобы это приблизительно соответствовало их настоящему местоположению.

Для создания атмосферы дружелюбия ребята выполняли упражнение «День рождения», предполагающее выстраивание в шеренгу в соответствии с датой рождения. Ребята узнали новое о достопримечательностях родного города и потренировались в умении общаться, доносить свою мысль, слышать собеседника, способности работать в команде.

Мастер-класс «Магическое перевоплощение» прошел в рамках подготовки к новогоднему спектаклю «Гарри Поттер в тридевятом царстве» (объединение «Театр»). Ребятам было предложено познакомиться с короткой сценой в сценарии к новогоднему спектаклю, сформироваться в команды, придумать их продолжение и сыграть его на сцене. Сложность состояла в том, что команды должны сыграть разные жанры: детективную историю, фильм ужасов, мелодраму, документальное кино. В связи со сложностью задания команды формировались как из младших школьников, так и из ребят среднего звена, которые давно играют в театральном объединении. Перед началом игры все пришедшие на мастер-класс играли несколько упражнений на знакомство и сплочение: «Связь в кругу» (прикосновения к плечу по кругу), «групповые пантомимы» (шутливая постановка пантомим совместными усилиями). Ребята актуализировали свои знания (во время предварительной беседы с педагогом) об особенностях различных жанров, развивали умения нешаблонно мыслить в ходе сочинения истории в определенном жанре, умения общаться, доносить свою мысль, слышать собеседника, работать в команде в ходе коллективной работы.

Интерактивная компьютерная игра «По цифровым следам Ильи Муромца» прошла в рамках мастер-класса «Безопасный интернет» (объединение «Основы информационной культуры младших школьников»). Компьютерная игра была создана на основе программы Power point, известной каждому педагогу. С помощью изучения встроенных гиперссылок, аудио, видео и фотоматериалов школьники проходили интерактивный тест, стилизованный под басню про Илью Муромца. Например, на экране компьютера расположены QR-код на видеофайл на хостинге (отрывок из

мультфильма без звука, на который наложены субтитры), посмотрев который, ребята узнают, что Илья Муромец учится пользоваться Интернетом и оказался на «распутье» (получил электронное письмо, в котором сказано, что злоумышленник украл его персональные данные) и должен принять решение, как поступить дальше. Варианты его дальнейших действий можно прочитать, перейдя по гиперссылке на интерактивный слайд (выполнить требования злоумышленника, добавить письмо в спам, обратиться в полицию). Школьники дают ответ путем заполнения специальной формы. Настрой создавался с помощью упражнения «Я люблю» во вступительной части занятия, являющееся одновременно игрой на создание атмосферы дружелюбия и переходным моментом к теме занятия (от увлечений общих к увлечению социальными сетями). В ходе упражнения ребята по очереди признавались, чем им нравится заниматься, а остальные откликались, если у них схожие увлечения. Так как игра носила командный характер, для победы ребятам необходимо было тренировать свою способность работать в команде, а также умение общаться, правильно доносить и аргументировать свое мнение, выслушать собеседника и принять его позицию во внимание.

Разработанные задания младшие школьники выполняли с интересом, проявляли активность и внимательность. Особенно ребятам понравилась компьютерная игра, спортивное мероприятие и интеллектуальный квиз. Учащиеся с большей радостью выполняли коллективные задания, чем индивидуальные. В группе одноклассников они чувствовали себя увереннее, не боялись проявлять инициативу, задавать вопросы, предлагать творческие идеи.

Командный соревновательный характер заданий потребовал от ребят максимального вовлечения в коммуникацию с другими участниками команды, что предполагало постоянный диалог, сотрудничество, учёт различных точек зрения, умение договариваться друг с другом.

Таким образом, разработанные задания были реализованы во время мероприятий по внеурочной деятельности и были направлены на развитие soft skills обучаемых начальных классов.

2.3 Контрольный этап эксперимента

После проведения всего комплекса заданий в экспериментальной группе учащихся с целью выявления динамики развития soft skills младших школьников был организован контрольный этап педагогического эксперимента. Были использованы методики из диагностической карты первого этапа педагогического эксперимента, которые проводились повторно с последующим анализом полученных результатов и в экспериментальной, и в контрольной группе младших школьников.

Для изучения умения нешаблонно мыслить и находить неожиданные решения проблемы повторно использовалась методика «Дорисовывание фигур» О.М. Дьяченко (рисунок 8).

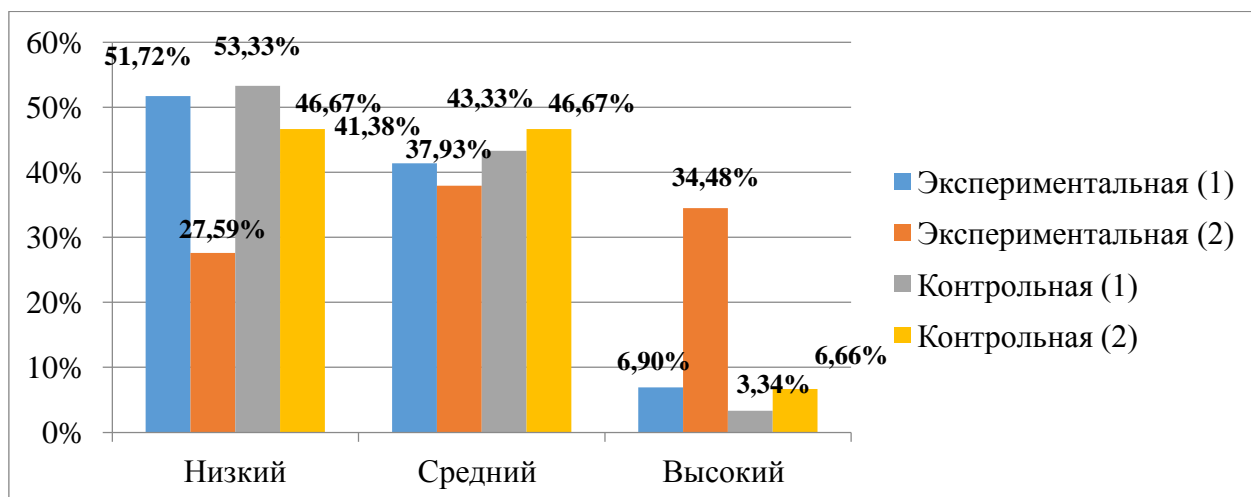


Рисунок 8 – Динамика уровней нешаблонно мыслить и находить неожиданные решения проблемы по результатам методики «Дорисовывание фигур»

Как видно из диаграммы, в экспериментальной группе произошли следующие изменения: на высоком уровне стало на 27,58 % (8 человек) больше младших школьников; на среднем – на 24,13 % (7 человек) меньше. На среднем количество учащихся уменьшилось на 3,45 % за счёт перехода обучаемых на уровень выше. В контрольной группе один человек перешел с низкого уровня на средний, второй – с низкого на высокий.

Ребята, повысившие свой уровень, перестали стремиться найти самый очевидный и простой способ выполнения задания, вместо этого задумались о том, какие еще варианты решения им доступны. Ребята признались, что им больше не интересен формальный характер выполнения методики, так как существует возможность придумать что-то новое и необычное.

Для изучения умения нешаблонно мыслить и находить неожиданные решения проблемы также повторно использовался опросник креативности Джонсона в модификации Е. Туник.

В экспериментальной группе наблюдаются положительные изменения: на 20,69 % (6 человек) выросло количество учащихся на высоком уровне умения нешаблонно мыслить и находить неожиданные решения проблемы (рисунок 9).

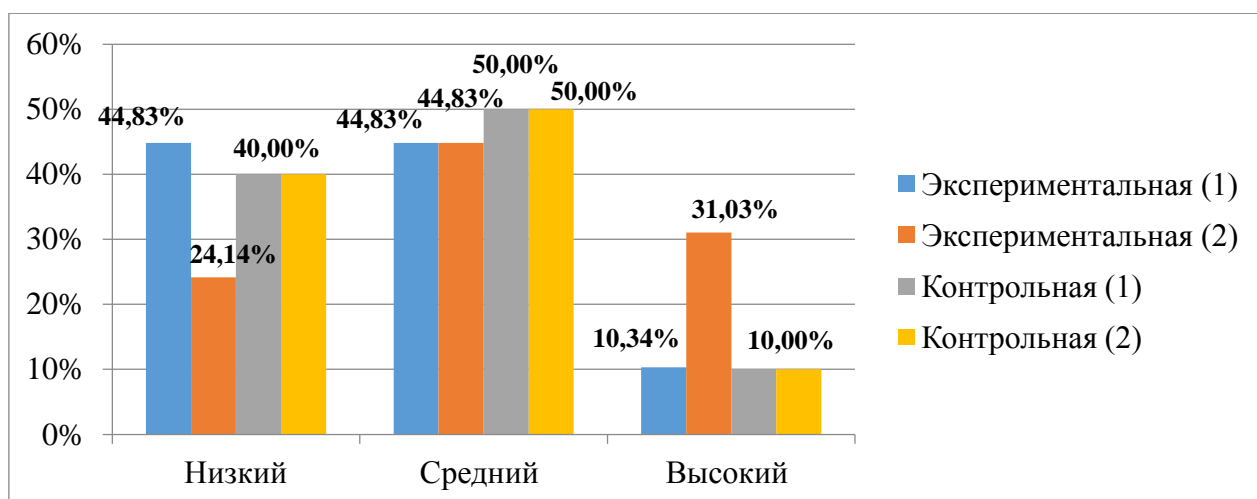


Рисунок 9 – Динамика уровней нешаблонно мыслить и находить неожиданные решения проблемы по результатам опросника креативности Джонсона в модификации Е. Туник

В данной группе также 6 человек ушли с низкого уровня, пятеро из которых поднялись на средний, а еще один – на высокий. В контрольной группе изменений по данной методике не произошло.

Для изучения умения общаться, доносить свою мысль и слышать собеседника повторно использовалась методика «Кто прав?» (Г. Цукерман), адаптированная для младших школьников (рисунок 10).

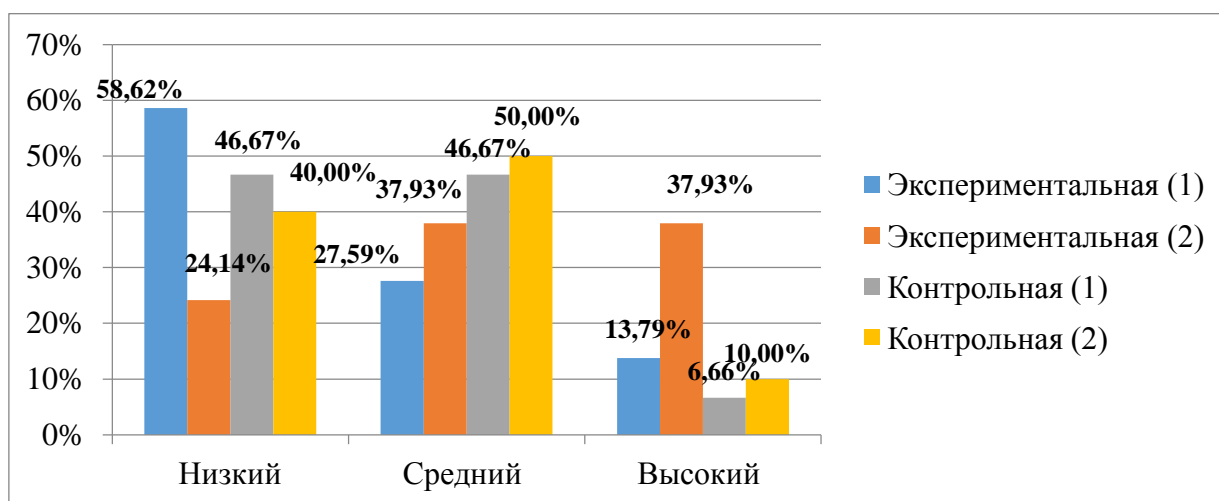


Рисунок 10 – Динамика уровней умения общаться, доносить свою мысль и слышать собеседника по результатам методики «Кто прав?» (Г. Цукерман), адаптированной для младших школьников

Полученные результаты говорят о том, что в экспериментальной группе сразу 10 человек покинули низкий уровень умения общаться, доносить свою мысль и слышать собеседника. Количество учащихся на высоком выросло на 24, 24 % (7 человек), на среднем на 10, 34 % (3 человека). В контрольной группе два человека повысили свой результат, перейдя с низкого уровня на средний и с низкого на высокий.

В ходе работы в группах ребята научились лучше договариваться и слышать позицию собеседника. Ребята, улучшившие свой результат, признались, что поняли необходимость поисков компромисса, который нужен для достижения общей цели.

Для изучения умения общаться, доносить свою мысль и слышать собеседника также повторно использовалась методика «Диагностика изучения сформированности коммуникации как общения у младших школьников» (рисунок 11).

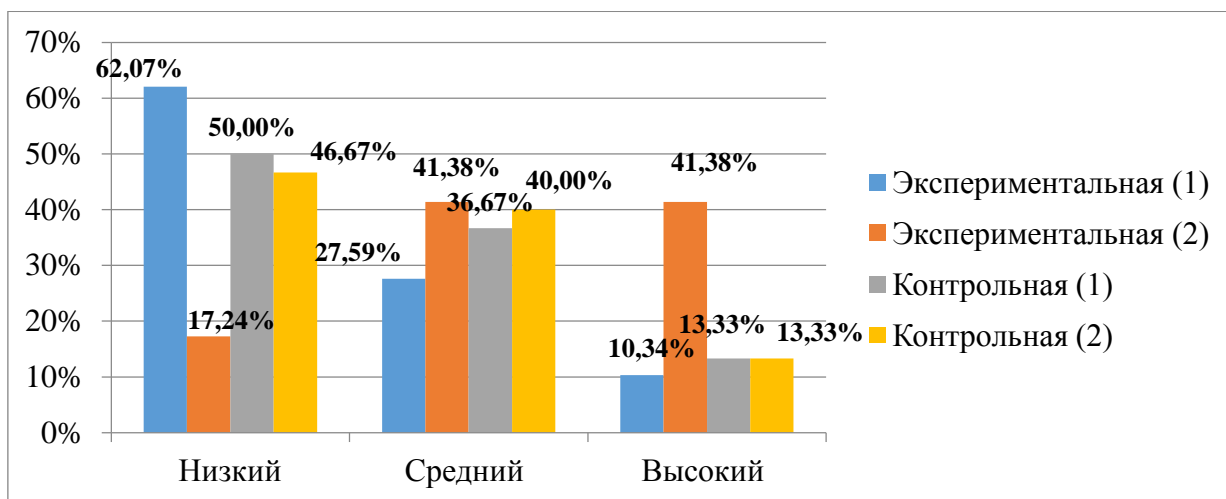


Рисунок 11 – Динамика уровней умения общаться, доносить свою мысль и слышать собеседника по результатам методики «Диагностика изучения сформированности коммуникации как общения у младших школьников» (М.И. Рожков)

В экспериментальной группе на низком уровне стало на 44,83 % (13 человек) меньше. Из них 4 школьника поднялись до среднего уровня, 9 – до высокого. В контрольной группе один младший школьник перешел с низкого уровня на средний.

Ребята из экспериментальной группы, которые повысили свой результат с низкого уровня до среднего и высокого, отметили, что стали увереннее чувствовать себя в окружении группы товарищей и научились проявлять инициативу. Практический опыт позволил им попробовать себя в новой роли, в следствие чего стеснение больше не мешало им реализовывать свои лучшие качества.

Для изучения способности работать в команде повторно использовалась методика «Рукавичка» Г. Цукермана (рисунок 12).

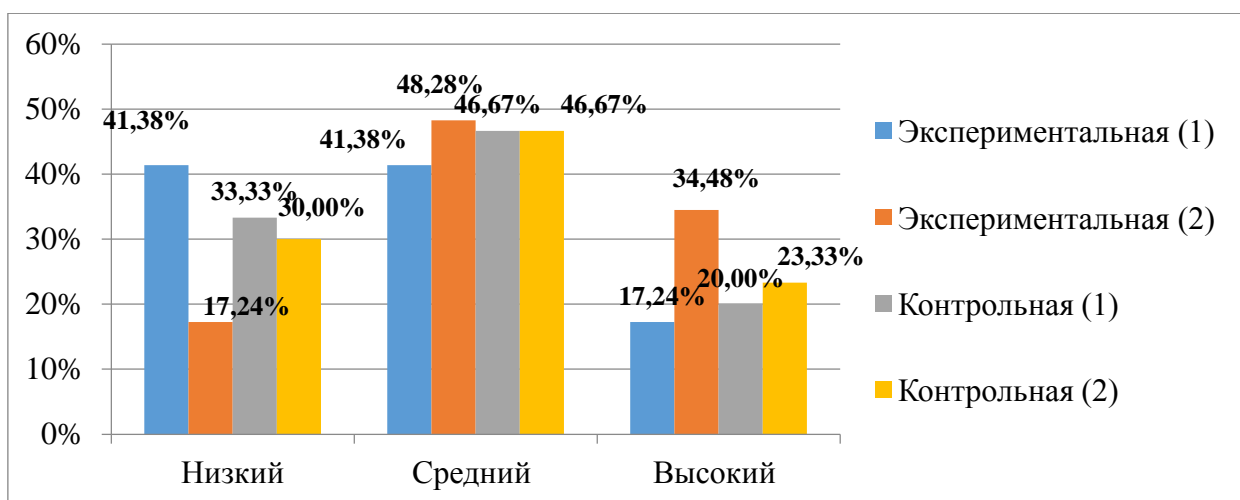


Рисунок 12 –Динамика уровней способности работать в команде по результатам методики «Рукавичка» (Г. Цукерман)

В экспериментальной группе 24,14 % учащихся (7 человек) покинули низкий уровень. На среднем стало на 2 человека больше, а на высоком прибавилось 5 школьников. В контрольной группе один учащийся улучшил свои результаты.

В следствие того, что младшие школьники получили опыт совместной работы в команде в условиях соревнования, ребята научились более слаженно и грамотно взаимодействовать друг с другом.

Для изучения способности работать в команде также повторно использовалась методика «Совместная сортировка» (Г. Бурменская).

Договариваться о правилах сортировке фишек для ребят, повысивших свои показатели, стало проще. Теперь, если предложения напарников были взаимно отклонены, младшие школьники искали третий вариант, и на его основе осуществляли отбор с целью выполнения поставленной задачи. Ребята, которые не поддерживали дружбу между собой, узнали друг друга получше и уже не отказывались взаимодействовать. Решение общей задачи помогло младшим школьникам сплотиться и учитывать предпочтения, эмоции и характеры друг друга.

Наглядно результаты представлены на рисунке 13.

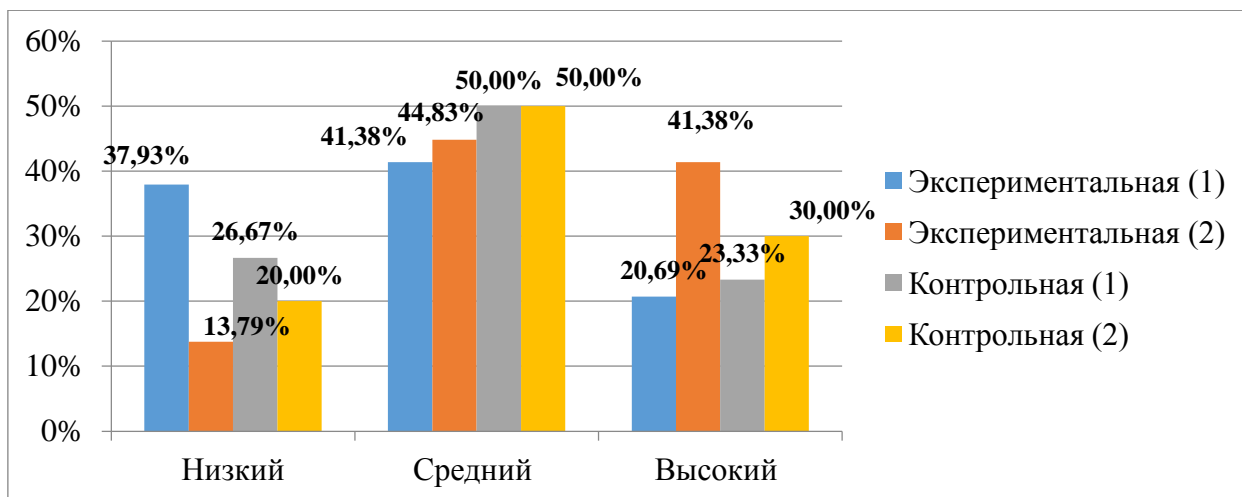


Рисунок 13 – Динамика уровней способности работать в команде по результатам методики «Совместная сортировка» (Г. Бурменская)

В экспериментальной группе наблюдается почти такая же картина, как и в прошлой методике: 7 человек покинули низкий уровень способности работать в команде, в то время как на высоком прибавилось 6 человек, а на среднем – 1 человек. В контрольной группе два человека поднялись уровнем выше.

Полученные по всем проведенным методикам результаты были проанализированы, обобщены и соотнесены с разработанными критериями.

Установлено, что наибольшие положительные изменения произошли в экспериментальной группе в части коммуникации и кооперации. При этом учащиеся контрольной группы не показали существенных улучшений в части развития исследуемых soft skills.

Распределение по уровням на контрольном этапе в сравнении с констатирующим говорит о положительной динамике в экспериментальной группе: на 20,69 % выше на высоком уровне, на 17,25 % больше на среднем уровне, на 37,94 % ниже на низком. На 6 человек больше стало на высоком уровне, на 5 человек больше на среднем, на 11 человек меньше на низком. Наглядно полученный результат представлен на диаграмме (рисунок 14).

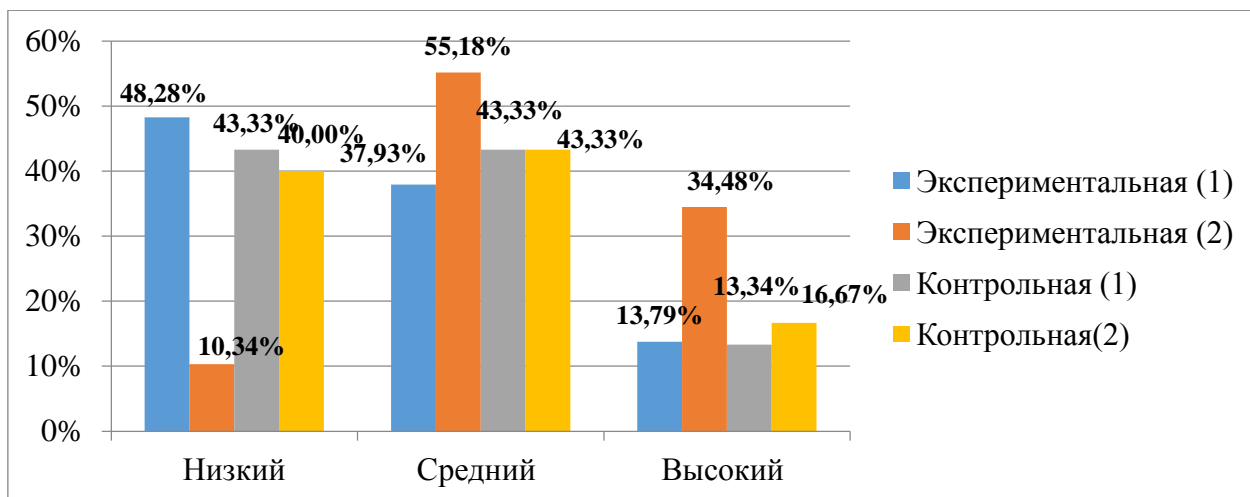


Рисунок 14 – Динамика уровней развития soft skills младших школьников по результатам педагогического эксперимента

В контрольной группе изменения незначительные: всего два человека улучшили свой результат (один перешел с низкого на средний, другой – со среднего на высокий).

Таким образом, в экспериментальной группе ученики развили soft skills. Это говорит о том, что проведенная на формирующем этапе работа была эффективной.

Выводы по второй главе

Констатирующий этап эксперимента показал, что в экспериментальной и контрольной группе уровень развития soft skills находится на недостаточном уровне. Большинство младших школьников отнесены к низкому или среднему уровню развития soft skills. В экспериментальной 14 человек на низком, 11 человек на среднем, 4 человека на высоком. В контрольной группе на низком и среднем обнаружено 11 человек, в то время как на высоком всего 3 учащихся.

На формирующем этапе был разработан и реализован комплекс заданий с целью развития soft skills обучающихся начальных классов. Задания были разработаны специально в соответствии с планом внеурочной деятельности начальной школы и включены в уже запланированные к проведению мероприятия, содержали использование мультимедиа и

компьютерных игр в сочетании с традиционными технологиями с учетом требований СанПиН; работу в группах; проработку игрового замысла, правил, игровых действий, познавательного содержания, оборудования, результата; соревновательный характер и этап совместной оценки; упражнения для создания благоприятной психологической атмосферы.

Контрольный эксперимент выявил положительную динамику в экспериментальной группе: больше на 20,69 % высоком и 17,25 % на среднем уровне. 25 человек из 29 улучшили свой результат. Улучшения обнаружены по каждому критерию: и в креативности, и в кооперации, и в коммуникации. В контрольной группе существенных изменений не обнаружено.

Полученные в ходе проведения педагогического эксперимента результаты доказывают, что гипотеза исследования подтверждена, а поставленные цели и задачи выполнены.

Заключение

Изучение сущности и содержания понятия «soft skills» показало, что термин «soft skills» чаще всего описывает качества личности, необходимые человеку на современном рынке труда. Исследователи рассматривают данный термин с позиции личностных качеств, эмоционального интеллекта, навыков социального поведения и профессиональной ценности. Наиболее важно и эффективно в начальной школе развивать такие ключевые soft skills, как креативность, коммуникация и кооперация.

В ходе теоретического исследования определены и реализованы следующие педагогические условия применения игровых инструментов для развития soft skills младших школьников: применение компьютерных игр и мультимедиа в сочетании с традиционными педагогическими технологиями с соблюдением требований СанПиН; распределение детей на группы (команды) с учётом личных качеств младших школьников; отказ от индивидуального оценивания результата в пользу совместной оценки коллективной работы; соблюдение принципов организации игры при разработке содержания занятия (игровой замысел, правила, игровые действия, познавательное содержание, оборудование, результат); наличие правил и соревновательный характер выполнения задания; создание в группе учащихся благоприятной психологической атмосферы.

Проведён педагогический эксперимент и выявлены уровни развития soft skills младших школьников. На констатирующем этапе было выявлено, что и в экспериментальной, и контрольной группе уровень развития soft skills находится на недостаточном уровне. Большинство ребят отнесены к низкому уровню сформированности развития soft skills: 48,28 % в экспериментальной и 43,33 % в контрольной. Сложнее всего ребятам дается доносить свою мысль и слышать собеседника. После проведения формирующего этапа была выявлена положительная динамика в экспериментальной группе, учащиеся которых приняли участие в разработанных в ходе исследования

мероприятиях. Количество младших школьников выросло на 20,69 % высоком и 17,25 % на среднем уровне.

Был разработан и реализован комплекс заданий по развитию soft skills у обучающихся начальных классов. Проведены блиц-игра «Оружие против гриппа» в рамках беседы «Стоп Грипп» (объединение «Азбука здоровья»), спортивная игра «Самый ловкий» в рамках занятия «Веселые старты» (объединение «Общая физическая подготовка»), интеллектуальный квиз в рамках круглого стола «Вместе против терроризма» (объединение «Разговоры о важном»), ролевая игра «Конфликт» в рамках беседы «Как справиться с негативными эмоциями» (объединение «120 уроков психологического развития»), игра «Интуиция» в рамках мастер-класса «Давай дружить» (объединение «Речь»), игра «Планируем ужин» в рамках игровой программы «Личный бюджет» (объединение «Азбука финансовой грамотности младших школьников»), игра «Творческий баттл» в рамках интеллектуальной игры «Я-патриот» (объединение «Я шагаю по родному краю»), квест «Город мой родной» в рамках познавательной викторины «Я люблю Тольятти» (объединение «Рассказы истории Самарского края»), мастер-класс «Магическое перевоплощение» в рамках подготовки к новогоднему спектаклю «Гарри Поттер в тридевятом царстве» (объединение «Театр»), интерактивная компьютерная игра «По цифровым следам Ильи Муромца» в рамках мастер-класса «Безопасный интернет» (объединение «Основы информационной культуры младших школьников»).

Таким образом, полученные доказали эффективность проведенной работы на формирующем этапе исследования.

Список используемой литературы

1. 4К: измерение критического мышления, креативности, коммуникации и кооперации [Электронный ресурс] // URL: <https://www.gamelearn.com/top-soft-skills-2020-how-to-train-them/> (дата обращения: 11.02.2019).
2. Абашкина О. С. Soft skills: ключ к карьере [Электронный ресурс] // Справочник профессионала. URL: <http://www.pro-personal.ru/article/7811-soft-skills-klyuch-k-karere> (дата обращения: 11.11.2022).
3. Аблаева Л. Ф. Игровые технологии на уроках в начальной школе // Ta'lim fidoyilari. 2022. №9. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/igrovye-tehnologii-na-urokah-v-nachalnoy-shkole> (дата обращения: 10.11.2022).
4. Агеева Л. Е. К вопросу о формировании коммуникативной компетентности младших школьников // Вестник КазНацЖенПУ, 2019. №1. С. 214-220.
5. Антонова М. В. Современные тренды в выборе профессионального будущего // Педагогика и психология образования. 2021. №1. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/sovremennye-trendy-v-vybore-professionalnogo-buduschego> (дата обращения: 17.01.2023).
6. Атаниязова У. Б. Урок с дидактической игрой в начальной школе // Ta'lim fidoyilari. 2022. №5. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/urok-s-didakticheskoy-igroy-v-nachalnoy-shkole> (дата обращения: 11.11.2022).
7. Бегиева Б. М., Кабжихов А. А. Роль игровой технологии в обучении и воспитании младших школьников // Вопросы науки и образования, 2020. №24 (108). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/rol-igrovoy-tehnologii-v-obuchenii-i-vospitanii-mladshih-shkolnikov> (дата обращения: 10.11.2022).
8. Вендина А. А. К вопросу применения игровых технологий в начальной школе с привлечением ИКТ // Информация и образование: границы коммуникаций INFO, 2020. №12 (20). URL:

<https://cyberleninka.ru/article/n/k-voprosu-primeneniya-igrovyyh-tehnologiy-v-nachalnoy-shkole-s-privlecheniem-ikt> (дата обращения: 10.11.2022).

9. Винокурова Н. В., Мазуренко О. В., Васенина С. И. О развитии навыков soft skills в учебной деятельности младших школьников // Проблемы современного педагогического образования, 2021. №73-1. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/o-razvitii-navykov-soft-skills-v-uchebnoy-deyatelnosti-mladshih-shkolnikov> (дата обращения: 26.10.2022).

10. Власенко С. В., Корягина О. В., Карпова В. О. Роль развивающих игр в обучении младших школьников // НИП/S&R, 2021. №4 (8). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/rol-razvivayuschih-igr-v-obuchenii-mladshih-shkolnikov> (дата обращения: 11.11.2022).

11. Вукс Я. Н. Развитие коммуникативных компетенций в начальной школе // Здоровье – основа человеческого потенциала: проблемы и пути их решения. 2020. №2. С. 1026-1032.

12. Гайдученко Е. В., Марушев А. Т. Эмоциональный интеллект [Электронный ресурс] // Научный журнал «Laba». URL: <http://1-a-b-a.com/lecture/show/99> (дата обращения: 11.11.2022).

13. Гребенкина Л. К. Педагогическое мастерство и педагогические технологии. М.: Педагогическое общество России, 2000. 453 с.

14. Грин Р. В партнерстве с ребенком. Как слышать друг друга и вместе находить решения. М.: Изд. Манн, Иванов и Фербер, 2019. 287 с.

15. Давидова В. С. Слушать, говорить и договариваться: что такое soft skills и как их развивать [Электронный ресурс] // Теории и практики. URL: <http://theoryandpractice.ru/posts/11719-soft-skills> (дата обращения: 11.11.2022).

16. Жадько Н. В., Чуркина М. А. Обучение hard skills и soft skills — в чём разница? [Электронный ресурс] // Портал HR. URL: <http://hr-portal.ru/article/obuchenie-hard-skills-i-soft-skills-v-chyom-raznica> (Дата обращения: 11.11.2022).

17. Запорожец А. В. Проблемы дошкольной игры и руководства ею в воспитательных целях // Игра и ее роль в развитии ребенка дошкольного возраста: Сборник научных трудов. М., 1978. 348 с.

18. Ивашкова А. А. К вопросу об изучении формирования soft skills в зарубежных исследованиях // Вестник НВГУ, 2021. №1 (53). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/k-voprosu-ob-izuchenii-formirovaniya-soft-skills-v-zarubezhnyh-issledovaniyah> (дата обращения: 10.11.2022).

19. Ивонина А. И., Чуланова О. Л., Давлетшина Ю. М. Современные направления теоретических и методических разработок в области управления: роль soft-skills и hard skills // Интернет-журнал «Науковедение» Том 9, №1 (2017). URL: <http://naukovedenie.ru/PDF/90EVN117.pdf> (дата обращения: 11.11.2022).

20. Илаева Р. А. Диагностика уровней сформированности гибких компетенций у младших школьников // Концепт. 2022. №11. С.56-72.

21. Лебедев О. Е. Управление образовательными системами: теория и практика. Учебно-методическое пособие. СПб.: Отдел оперативной полиграфии НИУ ВШЭ. Санкт-Петербург, 2011. 108 с.

22. Михайленко Т. М. Игровые технологии как вид педагогических технологий // Педагогика: традиции и инновации: материалы междунар. заоч. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.). Челябинск: Два комсомольца, 2011. С. 140-147

23. Мнацаканян С. В. Использование компьютерных игровых технологий в формировании коммуникативных умений младших школьников // Концепт, 2022. №7. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-kompyuternyh-igrovyyh-tehnologiy-v-formirovanii-kommunikativnyh-umeniy-mladshih-shkolnikov> (дата обращения: 11.11.2022).

24. Палаткина С. И. Компьютерные игровые технологии как средство обучения и воспитания младших школьников // E-Scio. 2020. №1 (40). URL:

<https://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternye-igrovye-tehnologii-kak-sredstvo-obucheniya-i-vospitaniya-mladshih-shkolnikov> (дата обращения: 10.11.2022).

25. Позднякова Е. П. Игра с применением мультимедийных технологий как средство активизации познавательной деятельности младших школьников // Актуальные вопросы современной науки, 2008. №4-1. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/igra-s-primeneniem-multimediynyh-tehnologiy-kak-sredstvo-aktivizatsii-poznavatelnoy-deyatelnosti-mladshih-shkolnikov> (дата обращения: 11.11.2022).

26. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. N 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» [Электронный ресурс] // URL: <https://base.garant.ru/75093644/>(дата обращения: 10.11.2022).

27. Саидов З. А., Жданова С. Н., Пигарева Е. Н. Формирование гибких навыков (soft skills) у учащихся начальных классов как актуальная проблема педагогики // Проблемы современного педагогического образования, 2022. №75-1. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/formirovanie-gibkih-navykov-soft-skills-u-uchaschihsya-nachalnih-klassov-kak-aktualnaya-problema-pedagogiki> (дата обращения: 26.10.2022).

28. Сосницкая О. С. Soft skills: мягкие навыки твердого характера [Электронный ресурс] // Социально-экономический журнал, 2019. URL: <https://ru.exrus.eu/Soft-Skills-Myagkiye-navyki-tverdogo-kharaktera-id50530e696ccc19a0150001fb> (Дата обращения: 11.11.2022).

29. Супруненко В. Н. Современное изобразительное искусство, как способ развития креативности у детей младшего школьного возраста // Современное педагогическое образование, 2021. №11. С.107-111.

30. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования [Электронный ресурс] // URL: <https://fgos.ru/fgos/fgos-noo> (дата обращения: 10.11.2022).

31. Фуфарева М. А. Особенности формирования коммуникативных умений в коллективе младших школьников (первоклассников) // Интерактивная наука, 2019. №12 (46). С. 15-17.
32. Халилов Т. А., Чалыш Д. А. Психолого-педагогические условия развития креативности у детей младшего школьного возраста: аналитические основания и прикладные перспективы // Педагогика: история, перспективы, 2021. №4. С. 90-97.
33. Щебланова Е. И. Динамика когнитивных и некогнитивных личностных показателей младших школьников // Вопросы психологии, 2011. № 4. С.111.
34. Эльконин Д. Б. Психология игры. М.: Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС, 1999. 360 с.
35. Larmer J., Mergendoller J. R. The Main Course, Not Dessert. How Are Students Reaching 21st Century Goals? With 21st Century Project Based Learning, 2010. URL: <https://ru.scribd.com/document/109666630/The-Main-Course-Not-Dessert> (дата обращения: 17.01.2023).

Приложение А

Комплекс заданий по развитию soft skills младших школьников во внеурочной деятельности

В Таблице А.1 описаны разработанные и реализованные задания по развитию soft skills младших школьников.

Таблица А.1 – Комплекс заданий по развитию soft skills младших школьников во внеурочной деятельности

Задание	Описание
Блиц-игра «Оружие против гриппа» в рамках беседы «Стоп Грипп» (объединение «Азбука здоровья»)	<p>Игровой замысел: школьники делятся на команды. Им предлагается за короткий промежуток времени выбрать из одной стопки карточек с ребусами-картинками те, что обозначают «оружие против гриппа»: слова «прививка», «чеснок», «закаливание» и так далее.</p> <p>Правила: побеждает команда, отобравшая большее количество отгаданных карточек.</p> <p>Игровые действия: разгадывание ребусов, отбор карточек на время.</p> <p>Как создается настрой: перед началом игры ребята выполняют упражнение «Мой сосед», в ходе которого изучают рядом стоящего, закрывают глаза, а затем отвечают на вопросы учителя о внешности соседа.</p> <p>Познавательное содержание: ребята актуализируют знания по профилактике гриппа.</p> <p>Оборудование: карточки с ребусами.</p> <p>Мультимедиа: использование музыкального сопровождения.</p> <p>Результат игры: развития умение нешаблонно мыслить, общаться, доносить свою мысль, слышать собеседника, работать в команде.</p>
Спортивная игра «Самый ловкий» в рамках занятия «Веселые старты» (объединение «Общая физическая подготовка»)	<p>Игровой замысел: ребята выполняют задания на ловкость в индивидуальном порядке, тем самым набирая очки для своей команды. Задания простые, но требуют сосредоточенности и точности: попасть карандашами в пластиковый стаканчик, надеть определенное количество шайб на металлический прут с помощью одной руки, переместить все пластмассовые шарики по рулетке в тарелку, не используя руки, нанизать на спагетти шесть полых внутри макаронин, попасть самолетиком из бумаги в светодиодное кольцо, подуть на теннисный шарик так, чтобы он переместился из одного стакана с водой в другой стакан. Важно сделать это быстрее соперников. На каждое испытание предоставлялась одна</p>

Продолжение Приложения А

Продолжение таблицы А.1

Задание	Описание
	<p>минута. Правила: побеждает команда, набравшая большее количество очков.</p> <p>Игровые действия: выполнение заданий на ловкость и скорость.</p> <p>Как создается настрой: перед началом «Веселых стартов» ребята выполняют упражнение «Буквенная хореография» - изображают буквы и слова командами.</p> <p>Познавательное содержание: перед началом игры в беседе с учителем ребята узнают о самых сумасшедших конкурсах и спортивных соревнованиях на ловкость, смотрят видео с примерами.</p> <p>Оборудование: проектор с компьютером для демонстрации видео, колонки, реквизит для заданий.</p> <p>Мультимедиа: использование видеороликов и музыкального сопровождения.</p> <p>Результат игры: развитие способности работать в команде.</p>
<p>Интеллектуальный квиз в рамках круглого стола «Вместе против терроризма» (объединение «Разговоры о важном»)</p>	<p>Игровой замысел: квиз представляет собой демонстрацию десяти вопросов с вариантами ответов на слайдах с видео и аудио материалами. Например, ребятам необходимо посмотреть отрывок видео про обнаружение бесхозной сумки в общественном транспорте и ответить на вопрос «По какому телефону нужно позвонить в данной ситуации», выбрав правильный вариант ответа. Школьники отвечают коллективно.</p> <p>Правила: побеждает команда, правильно ответившая на большее количество вопросов.</p> <p>Игровые действия: просмотр интерактивных материалов, коллективные решения вопросов.</p> <p>Как создается настрой: перед началом игры ребята выполняют упражнение «Все вместе», в ходе которого необходимо разместиться на «островке» из газет целой командой.</p> <p>Познавательное содержание: ребята актуализируют знания или получают новые по теме противодействия терроризму.</p> <p>Оборудование: компьютер и проектор для демонстрации презентации с заданиями, сама презентация со всеми материалами, бланки с ручками для записи ответов.</p> <p>Мультимедиа: использование аудио, видео и фото материалов в игре.</p> <p>Результат игры: развитие умения общаться, доносить свою мысль, слышать собеседника и работать в команде в ходе командного поиска ответов на вопросы.</p>

Продолжение Приложения А

Продолжение таблицы А.1

Задание	Описание
<p>Ролевая игра «Конфликт» в рамках беседы «Как справиться с негативными эмоциями» (объединение «120 уроков психологического развития»)</p>	<p>Игровой замысел: школьники делятся на две команды и разыгрывают конфликтные ситуации, карточки с которыми случайным образом достают из коробки. Задача тех, кто играет роли – найти конструктивное решение конфликта. Задача команды-соперника – оценить игру с помощью табличек по шкале от 1 до 5. Правила: побеждает команда, получившая больше всего баллов по оценкам.</p> <p>Игровые действия: разыгрывание ролей.</p> <p>Как создается настрой: ребята выполняют упражнение «Доброе животное», в ходе которого представляют себя одним большим животным, слушают его дыхание и сердцебиение.</p> <p>Познавательное содержание: ребята в ходе игры и предварительной беседе с учителем узнают о конструктивных способах решения конфликтов.</p> <p>Оборудование: карточки с ситуациями, таблички с оценками.</p> <p>Мультимедиа: использование музыкального сопровождения, просмотр видеороликов.</p> <p>Результат игры: развитие умения нешаблонно мыслить, общаться, доносить свою мысль, слышать собеседника, работать в команде.</p>
<p>Игра «Интуиция» в рамках мастер-класса «Давай дружить» (объединение «Речь»)</p>	<p>Игровой замысел: ребята объединяются в команды и вытаскивают карточки с описаниями приветствий, которые приняты в разных странах. Задача команды – попробовать разыграть приветствие по описанию и предположить, в какой стране так поступают при встрече. Затем школьники смотрят видео с этим приветствием и упоминанием страны, таким образом оценивая собственные догадки.</p> <p>Правила: побеждает команда, сделавшая большее количество верных предположений.</p> <p>Игровые действия: разыгрывание ситуаций.</p> <p>Как создается настрой: перед началом игры ребята выполняют упражнение «Мы с тобой», в ходе которого ищут сходства с одноклассниками.</p> <p>Познавательное содержание: ребята узнают о приветственных ритуалах разных стран.</p> <p>Оборудование: карточки с заданиями, компьютер и проектор для демонстрации видео.</p> <p>Мультимедиа: использование аудио, видео и фото материалов в интерактивной игре.</p> <p>Результат игры: развитие умения нешаблонно мыслить, находить неожиданные решения проблемы, общаться, доносить свою мысль, слышать собеседника, работать в команде.</p>

Продолжение Приложения А

Продолжение таблицы А.1

Задание	Описание
<p>Игра «Планируем ужин» в рамках игровой программы «Личный бюджет» (объединение «Азбука финансовой грамотности младших школьников»)</p>	<p>Игровой замысел: школьники делятся на команды, каждой выдается набор ценников на продукты в магазине и конверт с «деньгами». В конверте – сумма, которую они могут потратить на сегодняшний ужин. Необходимо придумать блюдо для ужина и совершить «покупку» в магазине, уложившись в имеющуюся сумму.</p> <p>Правила: побеждает команда, правильно выполнившая задание, предложившая наиболее полезное и питательное блюдо.</p> <p>Игровые действия: коллективное решение задания, разыгрывание игровой ситуации.</p> <p>Как создается настрой: дети выполняют упражнение «Совместный счет», в котором необходимо друг за другом, глядя в пол, не сбиваясь, считать по порядку по очереди.</p> <p>Познавательное содержание: ребята получают новые знания о полезных и питательных блюдах, о планировании бюджета на питание.</p> <p>Оборудование: карточки с ценами на продукты, конверты с «деньгами», листочки и ручки для расчетов, компьютер с проектором для демонстрации примеров.</p> <p>Мультимедиа: использование фотоматериалов для примеров блюд, музыкальное сопровождение игры.</p> <p>Результат игры: развитие умения нешаблонно мыслить, находить неожиданные решения задачи; общаться, доносить свою мысль, слышать собеседника; способности работать в команде.</p>
<p>Игра «Творческий баттл» в рамках интеллектуальной игры «Я-патриот» (объединение «Я шагаю по родному краю»)</p>	<p>Игровой замысел: ребятам предлагают написать эссе объемом в половину страницы А4, в котором необходимо высказать свою точку зрения, свои мысли и впечатления на тему «За что я люблю свою Родину?». Каждая команда из пишет одно эссе.</p> <p>Командам случайным образом назначается форма эссе: проза (изложение мыслей в свободной нестихотворной форме); поэзия (изложение мыслей в стихотворной форме) или рэп (ритмичный текст под музыку).</p> <p>Правила: На написание эссе дается максимум 15 минут. Победители определяются в каждой номинации отдельно.</p> <p>Критерии оценивания эссе</p> <p>Номинация «Проза»</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Соответствие содержания заявленной теме и жанру - от 0 до 10 баллов; 2) Оригинальность, наличие авторской позиции - от 0 до 10 баллов;

Продолжение Приложения А

Продолжение таблицы А.1

Задание	Описание
	<p>3) Логичность изложения - от 0 до 10 баллов. Номинация «Поэзия»</p> <p>1) Соответствие содержания заявленной теме и жанру - от 0 до 10 баллов; 2) Оригинальность, наличие авторской позиции - от 0 до 10 баллов; 3) Точность рифм и ритма стихотворения - от 0 до 10 баллов.</p> <p>Номинация «Рэп»</p> <p>1) Соответствие содержания заявленной теме и жанру - от 0 до 10 баллов; 2) Оригинальность, наличие авторской позиции от 0 до 10 баллов; 3) Рифмы и стилистика - от 0 до 10 баллов.</p> <p>Игровые действия: выполнение коллективного творческого задания на определенный промежуток времени.</p> <p>Как создается настрой: в качестве упражнения на создание атмосферы дружелюбия и настроя на игру используется «Совместная история» - дети по очереди придумывают строчку из выдуманной сказки, продолжая сюжет друг за другом. Это также помогает плавно перейти к созданию эссе, что также требует задействовать фантазию и речь.</p> <p>Познавательное содержание: в ходе игры ребята закрепляют знания об отличительных особенностях поэзии и прозы, узнают, что такое рэп.</p> <p>Оборудование: ручки и бумага, примеры эссе в разных формах для наглядной демонстрации в качестве презентации на интерактивной доске.</p> <p>Мультимедиа: использование аудио (пример рэпа), видео (пример поэзии) и фото материалов (пример прозы).</p> <p>Результат игры: развитие умения нешаблонно мыслить в ходе решения поставленной задачи (написания эссе). Командный характер работы также предполагает развитие умения доносить свою мысль и слышать собеседника.</p>
<p>Квест «Город мой родной» в рамках познавательной викторины «Я люблю Тольятти» (объединение «Рассказы истории Самарского края»)</p>	<p>Игровой замысел: ребята смотрят короткое видео о достопримечательностях города Тольятти и обсуждают его с педагогом. Затем ребята делятся на команды по 5 человек. Каждой команде выдается набор из 5 ребусов, разгадав которые, школьники получают пять слов, обозначающих места, где в классе спрятаны подсказки. Участникам необходимо раньше, чем это сделают соперники, найти спрятанные подсказки, которые представляют собой фотографии</p>

Продолжение Приложения А

Продолжение таблицы А.1

Задание	Описание
	<p>достопримечательностей города, и разложить их по местоположению на заранее подготовленной учителем карте. Например, памятник Татищеву, памятник верности, набережную Автозаводского района, парк Победы и ТЦ «Русь» нужно разместить на распечатанной карте так, чтобы это приблизительно соответствовало их настоящему местоположению.</p> <p>Правила: побеждает команда, которая справится быстрее всех и верно выполнит задание.</p> <p>Игровые действия: разгадывание ребусов, поиск подсказок, коллективное выполнение задания.</p> <p>Как создается настрой: для создания атмосферы дружелюбия ребята делают упражнение «День рождения», предполагающее выстраивание в шеренгу в соответствии с датой рождения.</p> <p>Познавательное содержание: ребята узнают новое о достопримечательностях родного города.</p> <p>Оборудование: проектор и компьютер для демонстрации видеоролика, карточки с ребусами и подсказками, карта города для каждой команды.</p> <p>Мультимедиа: использование видеоматериалов и музыкальное сопровождение квеста.</p> <p>Результат игры: развитие умения общаться, доносить свою мысль, слышать собеседника, способности работать в команде.</p>
<p>Мастер-класс «Магическое перевоплощение» в рамках подготовки к новогоднему спектаклю «Гарри Поттер в тридевятом царстве» (объединение «Театр»)</p>	<p>Игровой замысел: ребятам предлагают познакомиться с короткой сценой в сценарии к новогоднему спектаклю, сформироваться в команды, придумать их продолжение и сыграть его на сцене. Сложность состоит в том, что команды должны сыграть разные жанры: детективную историю, фильм ужасов, мелодраму, документальное кино.</p> <p>Правила: в связи со сложностью задания команды формируются как из младших школьников, так и из ребят среднего звена, которые давно играют в театральном объединении. На обсуждение и подготовку сценки командам дается время.</p> <p>Победителей определяет жюри из педагогов и членов кружка.</p> <p>Игровые действия: разыгрывание ролей, коллективное сочинение истории в определенном жанре.</p> <p>Как создается настрой: перед началом игры все пришедшие на мастер-класс играют несколько упражнений на знакомство и сплочение: «Связь в кругу» (прикосновения к плечу по кругу), «групповые пантомимы» (шутливая постановка пантомим совместными усилиями).</p>

Продолжение Приложения А

Продолжение таблицы А.1

Задание	Описание
	<p>Познавательное содержание: ребята актуализируют знания (во время предварительной беседы с педагогом) об особенностях различных жанров.</p> <p>Оборудование: сцена и реквизит для спектакля; аудио для создания фонового сопровождения различных жанров.</p> <p>Мультимедиа: использование аудио материалов для создания необходимой атмосферы.</p> <p>Результат игры: развитие умения нешаблонно мыслить в ходе сочинения истории в определенном жанре, умения общаться, доносить свою мысль, слышать собеседника, работать в команде в ходе коллективной работы.</p>
<p>Интерактивная компьютерная игра «По цифровым следам Ильи Муромца» в рамках мастер-класса «Безопасный интернет» (объединение «Основы информационной культуры младших школьников»)</p>	<p>Игровой замысел: интерактивная компьютерная игра «По цифровым следам Ильи Муромца» создана на основе программы Power point, известной каждому педагогу. С помощью изучения встроенных гиперссылок, аудио, видео и фотоматериалов школьники проходят интерактивный тест, стилизованный под басню про Илью Муромца.</p> <p>Например, на экране компьютера расположены QR-код на видеофайл на хостинге (отрывок из мультфильма без звука, на который наложены субтитры), посмотрев который, ребята узнают, что Илья Муромец учится пользоваться Интернетом и оказался на «распутье» (получил электронное письмо, в котором сказано, что злоумышленник украл его персональные данные) и должен принять решение, как поступить дальше. Варианты его дальнейших действий можно прочитать, перейдя по гиперссылке на интерактивный слайд (выполнить требования злоумышленника, добавить письмо в спам, обратиться в полицию). Школьники дают ответ путем заполнения специальной формы.</p> <p>Правила: ребята работают в командах по три человека. Побеждает команда, давшая наибольшее количество правильных ответов за отведенный промежуток времени.</p> <p>Игровые действия: просмотр интерактивных материалов, коллективные решения вопросов на скорость.</p> <p>Как создается настрой: упражнение «Я люблю» во вступительной части занятия, являющееся одновременно игрой на создание атмосферы дружелюбия и переходным моментом к теме занятия (от увлечений общих к увлечению социальными сетями». В ходе упражнения ребята по очереди</p>

Продолжение Приложения А

Продолжение таблицы А.1

	<p>признаются, чем им нравится заниматься, а остальные откликаются, если у них схожие увлечения.</p> <p>Познавательное содержание: в ходе игры ребята приобретают новые актуальные знания, которые пригодятся им в жизни при активном использовании социальных сетей.</p> <p>Оборудование: для проведения игры необходимым компьютерный класс с доступом в Интернет, для подготовки игры – с доступом в Интернет и установленным программным обеспечением для показа презентации, а также монтажа видео и аудио материалов.</p> <p>Мультимедиа: использование аудио, видео и фото материалов в интерактивной игре.</p> <p>Результат игры: так как игра носит командный характер, для победы ребятам необходимо тренировать свою способность работать в команде, а также умение общаться, правильно доносить и аргументировать свое мнение, выслушать собеседника и принять его позицию во внимание.</p>
--	---