



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ГУМАНИТАРНО-
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)
ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ

КАФЕДРА АВТОМОБИЛЬНОГО ТРАНСПОРТА, ИНФОРМАЦИОННЫХ
ТЕХНОЛОГИЙ И МЕТОДИК ОБУЧЕНИЯ ТЕХНИЧЕСКИМ ДИСЦИПЛИНАМ

«Активные методы обучения как средство формирования Soft Skills у обучающихся
на учебных занятиях по дисциплинам профессионального цикла»

Выпускная квалификационная работа
по направлению: 44.03.04 Профессиональное обучение

Направленность программы бакалавриата
«Информатика и вычислительная техника»
Форма обучения заочная

Проверка на объем заимствований:

63,27% авторского текста

Работа рекомендована к защите

«26» 08 2022 г.

Зав. кафедрой АТ,ИТиМОТД

Руднев В.В.

Выполнила:

студентка группы ЗФ-509-079-5-1

Павлов Владимир Алексеевич *Пав*

Научный руководитель:

К.п.н., доцент кафедры АТ,ИТиМОТД

Василькова Наталия Александровна *Вас*

Челябинск
2022

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
ГЛАВА 1 АКТИВНЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ SOFT – SKILLS КОМПЕТЕНЦИЙ	8
1.1 Сущность, функции и классификационная характеристика активных методов обучения	8
1.2 Формирование Soft – skills компетенций по специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование на основе активных методов обучения	14
1.3 Применение активных методов обучения для формирования soft – skills компетенций	24
Вывод по 1 главе	31
ГЛАВА 2 РАЗРАБОТКА МЕТОДИЧЕСКИХ РЕКОМЕНДАЦИЙ ПО ПРИМЕНЕНИЮ ИГРОВОГО МЕТОДА ОБУЧЕНИЯ КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ SOFT – SKILLS НА УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЯХ ПО ДИСЦИПЛИНЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ЦИКЛА	32
2.1 Методические рекомендации по применению игрового метода обучения как средство формирования soft – skills на учебных занятиях по дисциплине «Информационные технологии»	32
2.2 Среда разработки, структура, содержание и функциональные возможности разработанного электронного учебно-методического обеспечения по дисциплине «Информационные технологии» на основе применения активных методов обучения	37
2.3 Анализ результатов формирования soft – skills компетенций на основе игрового метода обучения на базе ГБПОУ «Южно-Уральский государственный колледж».....	40
Вывод по 2 главе	49
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	50
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	52

ВВЕДЕНИЕ

В современном мире, чтобы быть успешным, недостаточно одних лишь глубоких знаний и опыта. Необходимы особые навыки, которые сегодня называют «мягкими навыками», или «гибкими навыками», или soft skills. Сегодня чаще всего используется англоязычный термин soft skills — в русском языке пока нет столь емкого понятия, обозначающего и коммуникативные навыки, и навыки ведения переговоров, самопрезентации, владения речью.

Если все навыки, формируемые системой образования, разделить на две большие категории, то мы получим: (hard skills) - твёрдые навыки и (soft skills) - мягкие навыки. Твёрдые навыки – это те, которые легко наблюдать, измерить и продемонстрировать, например, умение решать математические задачи, умение читать, владение иностранным языком, умение ездить на велосипеде. Твёрдые навыки необходимы, чтобы эффективно заниматься определенным видом деятельности. Сюда же включаются и профессиональные навыки. Мягкие навыки – это социальные навыки. Они не столь очевидно измеряемы, как твёрдые, но именно они наиболее эффективно помогают продемонстрировать и применить твёрдые навыки. Мягкие навыки необходимы в любом виде деятельности. К ним относятся умение общаться, работать в команде, убеждать, решать проблемы, принимать решения, управлять своим временем, мотивировать себя и других.

Результаты исследования, проведенного в Гарвардском Университете и Стенфордском исследовательском институте, говорят о том, что вклад твёрдых навыков в профессиональную успешность сотрудника составляет всего 15%, тогда как мягкие определяют оставшиеся 85% [1]. К наиболее значимым «гибким навыкам» следует отнести: способность работать в команде, способность принимать решения и решать проблемы (лидерство), способность общаться с людьми в организации и вне её, способность планировать, организовывать и выделять приоритеты, способность искать и обрабатывать информацию.

Именно поэтому переориентация образования на развитие у обучающихся «гибких навыков» является ключевым звеном к решению успешности в будущей трудовой деятельности. Мотивированный человек с развитыми навыками адаптивности, кооперативной работы и критического мышления остаётся, и ещё долгое время будет оставаться, востребованным. Например, по данным исследований Wall Street Journal около 90% руководителей испытывают нехватку именно таких работников [1].

Решение этой проблемы сегодня затрагивает современное образование, которое должно быть направлено на развитие у студентов компетенций XXI века. С развитием современного общества должно развиваться и образование. Сложенная веками педагогическая система не должна разрушаться, а должна эволюционировать, должны смещаться педагогические акценты. В первую очередь, от учащихся требуется не заучивание материала и не отработка однообразных методов решения задач, а развитие универсальных компетенций.

Актуальность темы «Активные методы обучения как средство формирования soft-skills обучающихся на учебных занятиях по дисциплине профессионального цикла» обосновывается тем, что при их использовании учебная деятельность носит творческий характер, формируется познавательный интерес и творческое мышление. Они строятся в основном на диалоге, предполагающем свободный обмен мнениями о путях решения той или иной проблемы, на самостоятельном овладении обучающимися знаниями в процессе активной познавательной деятельности. Кроме того, применение активных методов обучения характеризуются высоким уровнем активности обучающихся. В условиях развивающего обучения необходимо обеспечить максимальную активность самого обучающегося в процессе формирования общих компетенций, поскольку они формируются лишь в опыте собственной деятельности.

Современная система образования должна готовить новое поколение в глобальном информационном обществе. Приоритетным становится переход к

открытому образовательному пространству и всемерное развитие системы непрерывного образования на базе электронных средств и новых форм обучения. В таких условиях возникает необходимость разработки электронного учебно-методического обеспечения по дисциплинам профессионального цикла на основе применения активных методов обучения для формирования soft – skills на учебных занятиях.

В настоящее время учебный процесс требует постоянного совершенствования, так как происходит смена приоритетов и социальных ценностей: научно-технический прогресс все больше осознается как средство достижения такого уровня производства, который в наибольшей мере отвечает удовлетворению постоянно повышающихся потребностей человека, развитию духовного богатства личности. Поэтому современная ситуация в подготовке специалистов требует коренного изменения стратегии и тактики обучения. Главными характеристиками выпускника образовательного учреждения среднего профессионального образования являются его компетентность и мобильность. В этой связи эффективность процесса познания полностью зависит от познавательной активности самого обучающегося. Успешность достижения этой цели зависит не только от того, что усваивается (содержание обучения), но и от того, как усваивается: индивидуально или коллективно, в авторитарных или гуманистических условиях, с опорой на внимание, восприятие, память или на весь личностный потенциал человека, с помощью репродуктивных или активных методов обучения.

Для качественного освоения знаний по дисциплинам профессионального цикла необходимы методических рекомендаций по применению активных методов обучения как средство формирования soft – skills на учебных занятиях.

Анализ состояния проблемы разработки и внедрения электронного учебно-методического обеспечения по применению активных методов обучения для формирования soft – skills на учебных занятиях в информационно-образовательное пространство техникума позволил выявить

противоречие между необходимостью разработки и внедрения электронного учебно-методического обеспечения на учебных занятиях профессионального цикла и недостатком таких средств обучения на примере определенной дисциплины.

Данное противоречие порождает *проблему* необходимости разработки методических рекомендаций по применению активных методов обучения как средство формирования soft – skills на учебных занятиях по дисциплине профессионального цикла.

В этой связи актуальной становится *тема* «Активные методы обучения как средство формирования soft – skills на учебных занятиях по дисциплине профессионального цикла».

Цель исследования: теоретико-методическое обоснование, практическая разработка и апробация применения методических рекомендаций по применению активных методов обучения как средства формирования soft – skills на учебных занятиях по дисциплине «Информационные технологии».

Объект исследования – электронное учебно-методическое обеспечение на основе применения активных методов обучения на учебных занятиях по дисциплине «Информационные технологии».

Предмет исследования – структура и содержание электронного учебно-методического обеспечения, как средства формирования soft – skills на учебных занятиях по дисциплине «Информационные технологии».

Задачи исследования:

1. Изучить сущность, функции, классификационную характеристику активных методов обучения.
2. Провести анализ результатов применения активных методов обучения для формирования soft – skills компетенций.
3. Разработать структуру и содержание разработанного электронного учебно-методического обеспечения по дисциплине «Информационные технологии» на основе применения активных методов обучения.
4. Составить методические рекомендации по применению игрового

метода обучения как средства формирования soft – skills на учебных занятиях по дисциплине «Информационные технологии».

5. Проанализировать результаты применения электронного учебно-методического обеспечения для формирования на занятиях по дисциплине «Информационные технологии» soft – skills компетенций.

6. Методы исследования: анализ теоретико-методической литературы, также методы количественной и качественной оценки и обработки информации, анкетирование, изучение и анализ результатов применения элементов методов обучения, методы педагогического проектирования и конструирования электронного учебно-методического обеспечения для формирования soft – skills компетенций.

Теоретико-методологическая основа исследования: основные идеи работ в области применения педагогических технологий (Г.К. Селевко, М.В. Кларин), сущность понятия soft skills (О.В. Барина, О. Абашкина, Е. Гайдученко, А. Марушев, В. Давидова, Н.В. Жадько, М.А. Чуркина, В. Шипилов), основные положения работ в области методики организации формирования и развития навыков (Б.В. Всесвятский, И.П. Плотников, Б.Е. Райков, А.Н. Склеряно, В. Шипилов), основы технологии развития soft skills у будущих специалистов (Б.А. Вяткина, М.Р. Щукина, О.Я. Андрос, Пешкова В.П., Л.В. Альмяшева), работы в области применения активных методов обучения (А.А. Балаев, М.Н. Гарунов, А.А. Вербицкий, П.Б. Гребенюк, Г.И. Ибрагимов, Е.А. Литвиненко).

База исследования: ГБПОУ «Южно-Уральский государственный колледж» г. Челябинск.

Структура работы включает введение, основную часть (две главы), заключение, список использованных источников, приложения.

ГЛАВА 1 АКТИВНЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ SOFT – SKILLS КОМПЕТЕНЦИЙ

1.1 Сущность, функции и классификационная характеристика активных методов обучения

Метод обучения — это способ взаимосвязанной деятельности педагога и обучающихся, направленный на достижение целей образования (овладение знаниями, умениями, навыками и компетенцией, приобретение опыта деятельности, развитие способностей, приобретение опыта применения знаний в повседневной жизни и формирование у обучающихся мотивации получения образования в течение всей жизни).

Любой метод обучения состоит из отдельных элементов – методических приемов, которые, в свою очередь, включают в себя систему наиболее рациональных действий. По отношению к методам приемы носят частный подчиненный характер. Один и тот же метод обучения может складываться из различных методических приемов, а одни и те же приемы могут составлять разные методы. Именно приемы определяют своеобразие методов работы педагога и обучающихся.

В соответствии с характером познавательной деятельности обучающихся по усвоению содержания образования выделяют такие методы как объяснительно-иллюстративные (информационно-рецептивные), репродуктивные, проблемного изложения, частично-поисковые (эвристические) и исследовательские.

В литературе можно встретить деление методов обучения на «активные» и «пассивные», хотя психология не признает такого сочетания: в человеческой деятельности активным или пассивным, может быть сам человек, а не метод.

Активные методы обучения - методы обучения, позволяющие вовлечь обучающихся в конкретную ситуацию, погрузить их в активное контролируемое общение, где они проявляют свою сущность и могут взаимодействовать с другими людьми [8, с. 28].

Активные методы обучения - это способы активизации учебно-познавательной деятельности студентов, которые побуждают их к активной мыслительной и практической деятельности в процессе овладения материалом, когда активен не только преподаватель, но активны и студенты [7].

К методам активизации учебного процесса относятся методы проблемного обучения, методы деловой игры и дискуссии. Они предполагают такую организацию учебных занятий, которая предполагает создание педагогом проблемных ситуаций и активную самостоятельную деятельность обучающихся по их разрешению, в результате чего происходит относительно самостоятельное овладение профессиональными знаниями, навыками, умениями и развитие творческих способностей.

Современные педагогические технологии акцентируют педагога на умения конструировать не только урок, но и создавать особую педагогическую среду, в которой возможна реализация активных методов обучения.

Являясь одними из наиболее эффективных методов группового взаимодействия, активные методы усиливают развивающие и воспитательные эффекты обучения, создают условия для открытого выражения обучающимися своих мыслей, позиций, обладают возможностью воздействия на их взгляды.

При этом создаются условия, в которых обучающиеся вынуждены оперировать понятиями разного масштаба, включать в решение проблемы информацию разного уровня, знания, относящиеся к разным наукам и дисциплинам. Соединение в сознании человека событий, до того не связанных между собой, требует новых принципов и приемов обучения. Учить пониманию - новая задача и новый приоритет современного образования. Активные методы помогают создать такую образовательную среду, в которой возможно достижение понимания проблемы.

В профессиональном обучении активные методы могут применяться на тех занятиях, когда обмен знаниями, мнениями и убеждениями может привести к новому взгляду на профессиональную деятельность, какое-либо явление, окружающих людей, а также для изменения моделей поведения, организации интенсивной мыслительной и ценностно-ориентирующей деятельности обучающихся, развития навыков межличностного взаимодействия и обеспечения обратной связи.

Выбор активных методов обучения должен опираться на требования к качеству современного образования, определяющемуся образовательными достижениями учащихся, под которыми ученые и практики понимают:

- освоение предметных знаний;
- умение применять эти знания на практике (в контексте учебной дисциплины и в реальной жизненной ситуации);
- овладение междисциплинарными умениями;
- коммуникативными умениями;
- умениями работать с информацией, представленной в различном виде;
- овладение информационными технологиями и их использование при решении различных задач;
- умения сотрудничать и работать в группах, учиться и самосовершенствоваться, решать проблемы [8, с. 29].

Методы активного обучения могут использоваться на различных этапах учебного процесса:

1) этап – первичное овладение знаниями. Это могут быть проблемная лекция, эвристическая беседа, учебная дискуссия и т.д.

2) этап – контроль знаний (закрепление), могут быть использованы такие методы как коллективная мыслительная деятельность, тестирование и т.д.

3) этап – формирование профессиональных умений, навыков на основе знаний и развитие творческих способностей, возможно использование моделированного обучения, игровые и неигровые методы.

Можно выделить критерии применения активных методов обучения: – соответствие методов принципам обучения;

- соответствие целям и задачам обучения;
- соответствие содержанию данной темы;
- соответствие учебным возможностям обучаемых: возрастным, психологическим, уровню подготовленности (образованности, воспитанности и развития);
- соответствие имеющимся условиям и отведенному времени обучения;
- соответствие возможностям вспомогательных средств обучения;
- соответствие возможностям самих преподавателей – возможности определяются их предшествующим опытом, уровнем настойчивости, специфическими особенностями доминантности власти, педагогическими способностями, а также личностными качествами преподавателя.

Существуют различные классификации методов активного обучения.

Различные авторы классифицируют активные методы обучения по разным основаниям, выделяя разное количество групп.

Можно условно объединить активные групповые методы в три основных блока (Ю.Н. Емельянов):

- дискуссионные методы (групповая дискуссия, разбор случаев из практики, анализ ситуаций морального выбора и др.);
- игровые методы: дидактические и творческие игры, в том числе деловые (управленческие) игры, ролевые игры (поведенческое научение, игровая психотерапия, психодраматическая коррекция); контригра (трансактный метод осознания коммуникативного поведения);
- сенситивный тренинг (тренировка межличностной чувствительности и восприятия себя как психофизического единства).

Можно основные методы активного обучения подразделять по основным направлениям (С.В. Петрушин): по характеру учебно-познавательной деятельности, по типу деятельности участников в ходе поиска решения задач, по численности участвующих.

По характеру учебно-познавательной деятельности методы активного обучения подразделяют на имитационные методы, базирующиеся на имитации деятельности, и не имитационные. Особенность имитационных методов — разделение их на игровые и неигровые. Методы, при реализации которых обучаемые должны играть определенные роли, относятся к игровым. При этом к неигровым относят анализ конкретных ситуаций, действия по инструкции и т. д. Особенность не имитационных методов – отсутствие модели изучаемого процесса или деятельности.

По типу деятельности участников в ходе поиска решения задач выделяют методы, построенные на: ранжировании по различным признакам предметов или действий; оптимизации процессов и структур; проектировании и конструировании объектов; выборе тактики действий в управлении, общении и конфликтных ситуациях; решении инженерно-конструкторской, исследовательской, управленческой или социально-психологической задачи; демонстрации и тренинг навыков внимания, выдумки, оригинальности, быстроты мышления и другие.

По численности участвующих выделяют: индивидуальные, групповые, коллективные методы.

Выделяются три основных типа методов активного обучения (Воронова А.А.).

1. Метод анализа конкретных ситуаций. Ситуации могут быть различными по дидактической направленности и используются в соответствии с задачей, которая ставится ведущим перед группой: это может быть иллюстрация, какой-то конкретный случай, предлагаемый ведущим для демонстрации теоретического материала; упражнение, где участники должны выделить и запомнить какие-то элементы; оценка, в которой предлагаемая проблема уже решена, а участникам предлагается оценить ее; проблема, перед группой ставится ряд вопросов, которые надо проанализировать и решить.

2. Социально-психологический тренинг, где тренер не осуществляет лидирующей функции, а играет роль доброжелательного наблюдателя, обеспечивает субъектно-субъектный характер общения участников.

3. Игровое моделирование или имитационные игры подразделяются на деловые, где заранее задана имитационная модель, и организационные, где участники сами выбирают систему решений.

Существует также классификация АМО, предполагающая членение их на четыре группы, объединяющей групповые и индивидуальные формы занятий, при главенстве первых.

1. Дискуссионные методы (свободные и направленные дискуссии, совещания специалистов, обсуждение жизненных и профессиональных случаев и т.п.), построенные на живом и непосредственном общении участников, при пассивно отстраненной позиции ведущего, выполняющего функцию организации взаимодействия, обмен мнениями, при необходимости управление процессами выработки и принятия группового решения.

2. Игровые методы (деловые, организационно-деятельностные, имитационные, ролевые игры, психодрама, социодрама и др.), использующие все или несколько важнейших элементов игры (игровой ситуации, роли, активном проигрывании, реконструкции реальных событий и т.п.) и направленные на обретение нового опыта, недоступного человеку по тем или иным причинам.

3. Рейтинговые методы (рейтинги эффективности, рейтинги популярности), активизирующие деятельность учащихся за счет эффекта соревнования,

4. Тренинговые методы (поведенческие и личностно ориентированные тренинги), направленные на оказание стимулирующего, корректирующего, развивающего воздействия на личность и поведение участников.

Каждая группа активных методов обучения предполагает специфическую организацию взаимодействия участников, пребывающих в позиции обучающихся, и обладает своими специфическими особенностями.

Таким образом, в настоящее время не существует единого взгляда на проблему классификации методов обучения, и любая из рассмотренных классификаций имеет как преимущества, так и недостатки.

1.2 Формирование Soft – skills компетенций по специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование на основе активных методов обучения

Новые образовательные стандарты среднего профессионального образования (ФГОС-3 СПО) ориентированы на достижение результата в овладении тем или иным видом профессиональной деятельности, на тесную связь с рынком труда и запросом работодателей, а, следовательно, требуют обновления содержания образования, принципов его реализации, форм организации образовательного процесса. Современный рынок труда нуждается в конкурентоспособном специалисте, профессионале, обладающем высоким личностным потенциалом, и «softskills».

По современным требованиям, выдвигаемым как отечественной, так и международной экономикой и конкурентным рынком труда, техник-программист нового поколения должен владеть не только узконаправленными профессиональными компетенциями. Наличие таких компетенций, как критическое мышление, этика, справедливость, ответственность, умение работать в команде, осуществлять эффективную коммуникацию, позволяет специалистам быть успешными в любой сфере профессиональной деятельности. В связи с этим всё больше внимания уделяется так называемым «гибким навыкам» (Soft skills), включающим способность говорить публично, навыки межличностного общения, работу в команде, адаптацию к непредвиденным событиям, умение убеждать, умение управлять временем, креативность, соблюдение рабочей этики, личностное развитие в целом и т. п. [2; 3]. Кроме того, наличие подобных компетенций удовлетворяет запрос не только требовательных работодателей, но и самих выпускников.

Согласно утверждению Маргарет Эндрюс, преподавателю Гарвардского университета в США, «независимо от страны, отрасли или сферы деятельности, в которых предстоит работать выпускникам, стремление к лидерству, способность хорошо работать в команде, коммуникабельность, являются теми «мягкими навыками», которые способны оказать существенное влияние на будущую карьеру» [12].

Прежде всего, определим понятие «мягкие навыки». В отечественной научной и методической литературе зарубежный термин *soft skills* имеет ряд аналогов: «гибкие», «мягкие», «человеческие» навыки, «навыки XXI века»; «ключевые», «основные», «сквозные» или «универсальные», «метакомпетенции» и т. п.

Термин «*soft skills*» является одним из трендов динамично меняющегося мира. Однако, несмотря на его популярность, универсального понимания пока не существует. В переводе с английского языка *soft skills* обозначают «мягкие» навыки, или «гибкие» навыки. В Оксфордском словаре мы находим, что «мягкие» навыки – это «личные качества, которые позволяют эффективно и гармонично взаимодействовать с другими людьми» [39], например, осуществлять продуктивную коммуникацию. Вместе с тем содержательная сторона понятия требует интегративного понимания среды и личностного ресурса. «Гибкие» навыки (англ. *soft skills*) – «комплекс неспециализированных, важных для карьеры профессиональных навыков, которые отвечают за успешное участие в рабочем процессе, высокую производительность и являются сквозными, то есть не связаны с конкретной предметной областью» [48].

Проблемой развития «мягких» навыков в разное время занимались многие ученые, которые по-разному рассматривали и определяли понятие «*soft skills*», что можно объяснить особенностями восприятия и сферой научных интересов каждого из них. Следует отметить, что все существующие определения понятия частично взаимосвязаны и взаимозависимы, а некоторые из них тесно переплетаются друг с другом.

«Мягкие» навыки начали формировать в армии США в 70-е годы XX века и относились к навыкам, связанным с работой. Термин охватывает человеческие навыки, социальные навыки и личные качества, необходимые для построения карьеры. Однако на российском рынке труда «мягкие» навыки появились сравнительно недавно и в отечественной педагогике в настоящее время еще недостаточно изучены. Понятие «soft skills» начинает употребляться в научных работах сначала зарубежных ученых с конца 60-х годов в области бизнеса, а в отечественной научной литературе появляется в 90-е гг. XX столетия. «Мягкие» навыки или soft skills принято рассматривать в дихотомии с техническими, «жесткими» навыками (hard, technical skills), т.е. профессиональными навыками, обеспечивающими выполнение профессиональных действий. Таким образом, «мягкие» навыки главным образом связаны с коммуникацией, креативностью и управлением; они определяют эффективность мышления сотрудника в ситуации принятия решения. Исследования показывают, что «жесткие» навыки гарантируют только 15 % успеха, в то время как остальные 85 % зависят от «мягких» навыков.

Так, О. Абашкина под soft skills понимает «человеческие качества, без которых даже самый лучший профессионал не сможет добиться хорошего результата...» [48]. О.В. Барина рассматривает развитие soft skills в рамках компетентностного подхода и акцентирует внимание на том, что формируемые у студентов компетенции – это «дополнительный (вспомогательный) язык общения заказчика специалистов (работодателя) с образовательной организацией, который берется за подготовку специалистов с качествами, заданными (описанными) заказчиком (работодателем) с помощью компетенций», подразумевая под этими качествами определенный набор soft skills [31]. Е. Гайдученко, А. Марушев под «soft skills» понимают навыки, позволяющие находить общий язык с другими людьми, налаживать и поддерживать с ними связи, уметь доносить свои мысли.

По мнению В. Давидовой, «soft skills» – навыки, приобретенные благодаря дополнительному образованию и личному жизненному опыту и используемые для собственного развития именно в профессиональной деятельности [36]. Н.В. Жадько, М.А. Чуркина рассматривают развитие soft skills в плоскости профессиональных межличностных отношений, которые предполагают включение в рабочий и организационный контексты предприятия, понимание и представление корпоративных интересов, постановку и решение профессиональных задач [37]. И. Канардов исследует психологическую составляющую soft skills и относит «к числу социальных навыков: умение убеждать, находить подход к людям, лидировать, межличностное общение, ведение переговорных процессов, работу в команде, личностное развитие, управление временем, эрудированность, креативность и др.» [39].

Таким образом, под soft skills понимается комплекс неспециализированных, важных для карьеры над профессиональных навыков, которые отвечают за успешное участие в рабочем процессе, высокую производительность и являются сквозными, то есть не связаны с конкретной предметной областью. Гибкие навыки, в отличие от профессиональных навыков в традиционном понимании, не зависят от специфики конкретной работы, тесно связаны с личностными качествами и установками (ответственность, дисциплина, само менеджмент), а также социальными навыками (коммуникация, в частности, слушание; работа в команде, эмоциональный интеллект) и менеджерскими способностями (управление временем, лидерство, решение проблем, критическое мышление).

Современная педагогика объединяет мягкие навыки в три большие группы:

- когнитивные навыки;
- социально-коммуникативные навыки;
- навыки эмоционального интеллекта [2].

Национальная ассоциация колледжей и работодателей (США) провела исследование 260 организаций, в результате которого были выявлены следующие пять мягких навыков, считающиеся наиболее ценными в сотрудниках. Они перечислены ниже по степени значимости:

- способность работать в команде;
- принимать решения и решать проблемы;
- общаться с людьми в организации и вне ее;
- планировать, организовывать и выделять приоритеты;
- искать и обрабатывать информацию [4].

На Всемирном экономическом форуме (World Economic Forum) в Давосе в 2015 г. были предложены ТОП-10 softskills-навыков, получивших подтверждение экспертов, предпринимателей, специалистов как навыки (компетенции) XXI в., необходимые каждому человеку для успешной профессиональной и личностной самореализации в новом сложном мире. В свою очередь аналитики Организации экономического сотрудничества и развития (ОЭСР) дополняют основные softskills обучающихся необходимыми им для мобильности и успешности так называемыми 4К: креативность, критическое мышление, кооперация и коммуникация [3].

Определившись с сущностью и содержанием Soft skill, отметим, что в настоящее время образование реализуется в рамках компетентностного подхода, который выступает доминантой качества профессионального образования. Среди компетентностей, определяемых Федеральным государственным образовательным стандартом, особая роль отводится общим компетенциям, состав и содержанием которых являются одинаковыми для разных направлений подготовки. Естественно возникает вопрос о связи общих компетенций и Soft skill, о том, как они соотносятся между собой. Предварительно отметим, что, несмотря на то, что навык и компетентность являются деятельностными характеристиками субъекта, между ними существует принципиальная разница. Навык представляет процессуальную характеристику деятельности, проявляющуюся в автоматическом её

выполнении. Компетентность как интерактивное динамическое качество личности, раскрывается в способности и готовности продуктивно осуществлять деятельность в определенной сфере с учётом её социальной значимости на основе освоенных знаний, умений и способов деятельности. Важно, что компетентность в отличие от навыка в своей структуре имеет личностное отношение субъекта деятельности к ней и предмету деятельности [12].

Как известно, во ФГОС СПО отсутствует понятие «навык» как образовательный результат, но его можно понимать, как первичный практический опыт и рассматривать softskills с точки зрения формирования первичного опыта в профессиональной деятельности и составляющих общих компетенций обучающихся.

Также, в список требований к выпускникам программ технических направлений включает, помимо естественнонаучных, общепрофессиональных знаний и ряда профессиональных навыков, умение работать в команде, осознавать профессиональные и этические обязанности; эффективно общаться, используя навыки устного, письменного общения, как в профессиональной среде, так и в межличностном общении; демонстрировать широкую эрудицию [4].

Согласно ФГОС СПО по специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование в результате освоения образовательной программы у выпускника должны сформироваться следующие общие компетенции:

ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.

ОК 02. Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.

ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие.

ОК 04. Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами.

ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке с учетом особенностей социального и культурного контекста.

ОК 09. Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности.

Перечисленные выше общие компетенции не связаны напрямую ни с одной дисциплиной. И в то же время их формирование происходит в процессе изучения многих дисциплин и профессиональных модулей.

Перечисленные компетенции во многом схожи с ключевыми характеристиками soft skills.

Обозначим и дадим коротко характеристику ТОП-10 softskills – общих компетенций.

1. Гибкость мышления, адаптивность: поиск новых форм и идей, нетривиальность мышления, умение переживать неудачи и ошибки, готовность к «пивотам» (поддержка и сопротивление) в бизнесе.

2. Комплексное решение проблем – умение решать новые, не четко определенные проблемы в комплексе реальных условий.

3. Критическое мышление – использование логики для определения сильных и слабых сторон, поиска альтернативных решений, выводов и подходов к проблемам. Критическое мышление помогает рассмотреть проблему или определенную ситуацию с разных ракурсов и принять верное решение.

4. Креативность – способность выступать с необычными идеями или развивать креативные подходы.

5. Умение управлять людьми – мотивация, развитие и управление командой посредством определения лучших исполнителей для конкретной задачи.

6. Взаимодействие с людьми – адаптация действий в соответствии с действиями других.

7. Эмоциональный интеллект – понимание реакции людей и причин, почему они так поступают.

8. Умение рассуждать и принимать решения – принятие решений с учетом возможных выгод и потерь.

9. Клиентоориентированность – активный поиск путей помощи людям.

10. Навык ведения переговоров – способность объединения сторон для решения противоречий [4, с. 7–8].

На основе анализа общих компетенций и характеристик ТОП-10 softskills компетенций была произведена декомпозиция компетенций на знания и умения, которая представлена в таблице 1.

Таблица 1 – Декомпозиция компетенций

Общие компетенции	Декомпозиция компетенций дисциплины
ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.	Уметь: – распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте; – анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части; – определять этапы решения задачи; – составить план действия; определить необходимые ресурсы; – владеть актуальными методами работы в профессиональной и смежных сферах; реализовать составленный план; – оценивать результат и последствия своих действий. Знать: – актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить; – основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте; – алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях; – методы работы в профессиональной и смежных сферах; – структуру плана для решения задач; – порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности

Продолжение таблицы 1

<p>ОК 02. Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.</p>	<p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – определять задачи для поиска информации; – определять необходимые источники информации; – планировать процесс поиска; – структурировать получаемую информацию; – выделять наиболее значимое в перечне информации; – оценивать практическую значимость результатов поиска; – оформлять результаты поиска. <p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – номенклатура информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности; – приемы структурирования информации; – формат оформления результатов поиска информации.
<p>ОК 04. Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами.</p>	<p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – организовывать работу коллектива и команды; – взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности. <p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – коллектива, психологические особенности личности; – основы проектной деятельности.
<p>ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке с учетом особенностей социального и культурного контекста..</p>	<p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – грамотно излагать свои мысли и оформлять документы по профессиональной тематике на государственном языке, проявлять толерантность в рабочем коллективе. <p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – особенности социального и культурного контекста; – правила оформления документов и построения устных сообщений.
<p>ОК 09. Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности</p>	<p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – применять средства информационных технологий для решения профессиональных задач; – использовать современное программное обеспечение. <p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – современные средства и устройства информатизации; – порядок их применения и программное обеспечение в профессиональной деятельности.

Сложность заключается в том, что как развивать профессиональные навыки, мы понимаем, у нас есть дисциплины, профессиональные модули, в

которых понятно, чему учить студентов, и какими знаниями и умениями они должен обладать. Так как данные навыки устойчивы, хорошо обозримы, измеримы и отождествляемы с конкретными конструкциями, они входят в перечень требований, изложенных в должностных инструкциях, легко подвергаются раскладыванию на ряд простых и конечных операций.

А с формированием softskills возникают определенные проблемы, поскольку развитие softskills – это развитие личности в целом, и какими способами решить эту задачу в рамках дисциплины или профессионального модуля, вопрос сложный и требует понимания [4].

Таким образом, создавая условия для возможности развития коммуникативных, личностных и межличностных компетенций, преподаватель ведет активную деятельность по развитию и становлению программистов нового поколения, способных не только разрабатывать модули программного обеспечения для компьютерных систем, осуществлять интеграции программных модулей, сопровождать и обслуживать программное обеспечение компьютерных систем, разрабатывать дизайн веб-приложений, но и умеющих участвовать в командной работе, лидировать и эффективно управлять, представлять продукт деятельности в виде публичных презентаций, вырабатывать коммуникационные стратегии, вести диалог.

Известно, что большинство Soft-skills развиваются только в процессе взаимодействия человека в той или иной профессиональной группе людей. Традиционные, репродуктивные формы обучения, которые до сих пор очень популярны в профессиональной образовательной организации, такие как лекция, беседа, решение тестов – не дают возможностей для развития гибких навыков. На наш взгляд, наиболее подходящим средством для формирования навыков soft-skills являются активные методы обучения, в частности игровой метод.

1.3 Применение активных методов обучения для формирования soft – skills компетенций

Эффективность учебного занятия во многом определяется уровнем соответствия методов и средств обучения поставленным целям и задачам. На любом этапе учебного процесса возможно использование нескольких видов активных методов обучения. При этом методы могут не просто сочетаться, но и быть неразрывно связанными друг с другом.

Выбор преподавателем метода обучения должен быть обусловлен рядом аспектов: перцептивным, гностическим, логическим, мотивационным, контрольным, оценочным и другими. Необходимо также учитывать пространственно-временные и технологические особенности организации учебного процесса по различным формам обучения, требования к его материально-техническому обеспечению.

Поэтому при выборе активных методов обучения мы рекомендуется руководствоваться рядом критериев, а именно:

- соответствие целям и задачам, принципам обучения;
- соответствие содержанию изучаемой темы;
- соответствие возможностям обучаемых: возрасту, психологическому развитию, уровню образования и воспитания;
- соответствие условиям и времени, отведенному на обучение;
- соответствие возможностям преподавателя: его опыту, желаниям, уровню профессионального мастерства, личностным качествам.

Наибольший эффект достигается при системном подходе к выбору различных методов обучения в соответствии с теми задачами, которые ставит перед собой преподаватель. Рассмотрим эти задачи по группам.

Первая группа задач состоит в том, чтобы донести до слушателей необходимость учиться. Для решения этой задачи, в частности, используется входной контроль знаний с применением средств и методов программированного обучения. При этом слушатель получает возможность

убедиться в недостаточности своих знаний, а преподаватель – уточнить программу изложения курса в соответствии с уровнем знаний данного контингента.

Вторая группа задач возникает уже в ходе изложения учебного материала, и здесь важно пробудить интерес к предмету, убедить слушателей в практической ценности изучаемого материала, активизировать их учебно-познавательную (в данном случае мыслительную) деятельность, что способствует творческому восприятию и усвоению знаний. Для этого применяются различные приемы и методы проблемного обучения, игровые методы.

Задачами третьей группы являются снятие вопросов, выявление ошибочных представлений, неверных истолкований изученного материала и тем самым предотвращение неправильного применения его на практике. Для этого организуются групповые консультации, программированные консультации (с применением техники и методов программированного обучения).

Цель четвертой группы задач – закрепить полученные знания, выработать (усовершенствовать) умения и навыки их практического применения. Здесь наибольший эффект достигается разбором и обсуждением конкретных материалов (отчетов, планов, инструкций и т. д.), анализом конкретных ситуаций, решением типовых задач.

Пятая группа задач учебного процесса предполагает сделать шаг к практическому применению полученных знаний и умений, проверить степень сформированности компетенций, предусмотренных образовательной программой. Эффективным методом для этого является решение кейсов, проведение итоговых деловых игр [16].

Системность подбора названных методов обучения базируется на том, что каждый из них, с одной стороны, позволяет решать вполне определенную задачу в учебном процессе, а с другой – дополняет собой другие методы (рис. 2).



Рисунок 2 – Выбор методов обучения

Выбирая конкретный вид активного метода обучения, необходимо наряду с его возможностями учесть организационные и содержательные сложности, возникающие в процессе его разработки и применения, а также условия осуществления учебного процесса.

Игровой метод является одним из видов активных методов обучения.

Игровой метод стимулирует познавательный интерес, ведь любая учебная игра толкает на поиск ответа, ситуация успеха создаёт благоприятную атмосферу, а результат в игре команды будет зависеть от всех участников.

Появление игрового метода обучения связано с требованиями повышения эффективности обучения за счет более активного включения обучающихся в процесс не только получения(добывания), но и непосредственного использования знаний. Игровой метод является удобной

основой для построения имитационной деятельности по разрешению различных профессиональных проблем. Игровой метод выступает уникальным механизмом аккумуляции и передачи социального опыта как практического (по овладению средствами решения задач), так и этического, связанного с определенными правилами и нормами поведения в различных ситуациях.

В ходе применения игрового метода происходит ускоренное освоение предметной деятельности за счет передачи слушателям активной позиции – от роли игрока до соавтора игры.

Структурные компоненты игрового метода.

Рассмотрение структуры игрового метода обучения целесообразно начать с ответа на вопрос: без чего не может быть игровой ситуации? Роль и ее принятие участниками являются важнейшими составляющими. Исполнение роли представляет собой точное, буквальное, происходящее во внешнем плане воспроизведение деятельности другого человека. Принятие роли осуществляется на когнитивном, эмоциональном и поведенческом уровнях. Человек может принимать роль через присвоение внешних черт («рисунка») поведения, норм деятельности, социальных задач, стоящих перед ролью. Игровые действия связаны с целевым аспектом игры. Они могут задаваться сценарием, преподавателем, ведущим игру или нормативными документами игры. Ролевые цели предписываются участникам условиями игры и, в свою очередь, подразделяются на функциональные и игровые. Первые обусловлены спецификой функциональных обязанностей специалистов, деятельность которых имитируется в игре. Игровые же – характерны только для конкретной игровой ситуации (например, набрать как можно большее количество баллов) [11]. Одними из форм игровых методов являются деловые игры, семинары.

А.А. Вербицкий считает «учебную деловую игру» и подчеркивает двойственность деловой игры, которая заключается в том, что она является в той же мере «ветвью педагогики», как и «ветвью имитационного

моделирования». Деловая игра - это имитация в обучении конкретных условий и динамики производства, также действий и отношений, занятых в нем людей, иными словами, воссоздание или моделирование реальностей - процессов производства и структуры профессиональной деятельности специалистов. Теоретически их использование было обосновано в ряде концепций, в первую очередь, в теории активного обучения [19].

Первая деловая игра была разработана и проведена М.М. Бирнштейн в СССР в 1932 году. Метод был подхвачен и сразу получил признание и бурное развитие. Однако в 1938 году деловые игры в СССР постигла участь ряда научных направлений - они были запрещены. Их второе рождение произошло только в 1960-х гг., после того как появились первые деловые игры в США (1956г.). Сегодня в России, в США, в других развитых странах нет такого учебного заведения, в котором не использовались бы деловые игры или игровые методы обучения.

Образовательная функция деловой игры очень значима, поскольку «деловая игра позволяет задать в обучении предметный и социальный контексты будущей профессиональной деятельности и тем самым смоделировать более адекватное по сравнению с традиционным обучением условия формирования личности специалиста».

В деловой игре «обучение участников происходит в процессе совместной деятельности. При этом каждый решает свою отдельную задачу в соответствии со своей ролью и функцией. Общение в деловой игре — это не просто общение в процессе совместного усвоения знаний, но первым делом - общение, имитирующее, воспроизводящее общение людей в процессе реальной изучаемой деятельности.

Деловая игра, в основе которой лежит имитационная модель может быть признана одним из самых результативных, но и самых сложных в разработке и применении методом обучения.

Применение деловых игр рекомендуется в целях:

– развития навыков анализа и критического мышления;

- развития навыков профессиональных коммуникаций;
- развития чувства ответственности за последствия принимаемых решений;
- отработки типовых схем выработки управленческих решений в проблемных ситуациях;
- развития творческого мышления;
- развития навыков работы в команде.

При применении деловых игр учитываются организационно-временные ограничения и условия, в которых протекает учебный процесс. Так, в зависимости от сложности моделируемого объекта или имитируемой деятельности, а также масштаба рассматриваемых проблем, требований к оформлению и представлению результатов проведение деловой игры может потребовать от 4-6 часов до нескольких дней [22].

Деловая игра может быть сконструирована как в целях формирования, так и в целях оценки компетенций, требуемых в конкретной профессиональной деятельности, то есть может выступать и методом обучения, и оценочным средством.

Данный метод характеризуется высокой степенью активности и интерактивности в учебной группе и поэтому требует особых подходов к организации групповой работы [10].

Приемлемы также педагогические игровые упражнения – разновидность развлекательных игр (викторины, конкурсы, состязания, кроссворды и пр.), в которых в качестве игрового используется учебный материал. Педагогические игровые упражнения могут успешно применяться как для ознакомления, усвоения учебного материала, так и для проверки знаний. Метод педагогических игровых упражнений позволяет повышать результативность как аудиторных занятий, например, в форме соревнования в учебной группе, так и самостоятельной работы студентов в виде индивидуального задания как по решению, так и по составлению подобных заданий [17, с. 86]. На своих занятиях не забываем и о регулярной работе в парах как для осуществления

коммуникации в рамках заданных ситуаций, так и для создания совместного продукта, таких как перевод текста (конкурс на лучший перевод), поиск требуемой информации (в виде состязания между парами), составление плана прочитанного и т. п. Неоспорим тот факт, что работа в парах обеспечивает всемерную умственную, речевую, учебную активность студентов и дает возможность преподавателю повысить интенсивность и эффективность учебного процесса, позволяет студентам активно взаимодействовать в совместной деятельности. Работа в парах увеличивает время говорения каждого студента и возможность высказаться по установленной проблеме, что и является основной целью обучения иностранному языку – говорить, использовать иностранный язык для решения коммуникативных задач.

Таким образом, усвоение учебного материала будет более эффективно, если студенты обсуждают его со своими одноклассниками или партнерами по команде; демонстрируют в группе полученные ими результаты или обыгрывают в ролевых или деловых играх. Дискуссии в парах или мини-группах, дебаты, вопросы на понимание материала, анализ ситуаций вовлекают студентов в процесс обучения. В ходе такой работы активизируется мыслительная, познавательная, творческая деятельность; появляется потребность стать одной командой; повышается мотивация и эмоциональность; формируются профессиональные компетенции, организаторские и лидерские умения, особенно в выполнении коллективной работы.

С помощью игровых технологий лучше происходит закрепление пройденного материала, поиск нестандартных путей решения стоящих перед студентами задач. Через игры и игрофикации, помимо когнитивных компетенций, у студентов развиваются такие компетенции, как взаимодействие с людьми, нестандартность решения проблем, весь спектр коммуникативных компетенций, но с акцентом на ведение переговоров.

Вывод по 1 главе

Активные методы обучения - это способы активизации учебно-познавательной деятельности студентов, которые побуждают их к активной мыслительной и практической деятельности в процессе овладения материалом, когда активен не только преподаватель, но активны и студенты.

Soft skills – комплекс неспециализированных, важных для карьеры над профессиональных навыков, которые отвечают за успешное участие в рабочем процессе, высокую производительность и являются сквозными, то есть не связаны с конкретной предметной областью.

Конкурентоспособность кадров поколения Y в эпоху цифровизации определяться не столько «твердыми» навыками, сколько развитием мягких навыков.

В качестве наиболее практикуемых активных методов обучения как средство формирования soft skills обучающихся на учебных занятиях можно выделить игровой метод.

Игровой метод стимулирует познавательный интерес, ведь любая учебная игра толкает на поиск ответа, ситуация успеха создаёт благоприятную атмосферу, а результат в игре команды будет зависеть от всех участников.

С помощью игровых технологий лучше происходит закрепление пройденного материала, поиск нестандартных путей решения стоящих перед студентами задач. Через игры и игрофикации, помимо когнитивных компетенций, у студентов развиваются такие компетенции, как взаимодействие с людьми, нестандартность решения проблем, весь спектр коммуникативных компетенций, но с акцентом на ведение переговоров.

ГЛАВА 2 РАЗРАБОТКА МЕТОДИЧЕСКИХ РЕКОМЕНДАЦИЙ ПО ПРИМЕНЕНИЮ ИГРОВОГО МЕТОДА ОБУЧЕНИЯ КАК СРЕДСТВА ФОРМИРОВАНИЯ SOFT – SKILLS НА УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЯХ ПО ДИСЦИПЛИНЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ЦИКЛА

2.1 Методические рекомендации по применению игрового метода обучения как средства формирования soft – skills на учебных занятиях по дисциплине «Информационные технологии»

Применение игрового метода обучения в рамках учебного процесса для студентов специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование по дисциплине «Информационные технологии» требует разработки учебно-методического обеспечения.

Учебно-методическое обеспечение – это совокупность всех учебно-методических документов (планов, программ, методик, учебных пособий и т.д.), представляющих собой проект системного описания образовательного процесса, который впоследствии будет реализован на практике [28].

Для проведения занятия по дисциплине «Информационные технологии» был выбран игровой метод в форме деловой игры. Для организации и проведения деловой игры необходимо разработать следующее учебно-методическое обеспечение (таблица 2).

Таблица 2 – Элементы учебно-методического обеспечения

Учебно-методическое обеспечение	
Для педагога	Для обучающихся
Инструкция для проведения деловой игры «Повелители информационной вселенной» для студентов колледжа по дисциплине «Информационные технологии»	Маршрутный лист этапов прохождения деловой игры
	Памятка помощнику «Выставление баллов командам на этапах»
Сценарий деловой игры «Повелители информационной вселенной»	Анкета «Выявление результатов проведения деловой игры Повелители информационной вселенной»
	Электронное приложение деловой игры

Данное учебно-методическое обеспечение позволяет организовать и провести деловую игру по дисциплине «Информационные технологии».

Полный комплект учебно-методического обеспечения для организации и проведения деловой игры представлено в Приложении 1. Основным и центральным документом учебно-методического обеспечения является описание деловой игры.

Описание деловой игры.

Название: «Повелители информационной вселенной».

Этапы проведения. Игра состоит из нескольких этапов, на которых командам предлагаются различные задания, позволяющие взглянуть под творческим углом на задачи по обработке информации, которые стоят перед специалистами среднего звена в области информационных технологий. Разделение учебной группы из 25 человек на четыре команды происходит случайным образом. Первым делом педагог объявляет обучающимся о необходимости выбрать, по желанию, пять помощников, которые будут ответственными на этапе с заданием. Далее студенты выбирают капитанов будущих команд, которым вручаются случайно выбранные фигуры (квадрат, треугольник, круг, звездочка).

После капитанов все участники игры также подходят к педагогу, чтобы вытащить фигуру из пакета (квадрат, треугольник, круг, звездочка), формируются команды, каждая из которых получает маршрутный лист.

Каждая из команд пройдет 5 этапов игры. В маршрутных листах у каждой группы определен порядок. Правила игры на этапах объясняют помощники педагога. Общие правила игры озвучивает педагог:

1. На каждую станцию приходим с улыбкой и отличным настроением, а также со стремлением победить.
2. Запрещено пользоваться телефоном, за это налагается штраф.
3. Запрещена нецензурная лексика, за это так же налагается штраф, вычитаются баллы.

Рисунок 2—Маршрутные листы команд

На каждом этапе, после его успешного прохождения, команде будут выдаваться ключи.

Помощник наблюдает за соблюдением правил каждой командой на своём этапе и по итогу выставляет баллы на маршрутных листах.

Таблица 3 — Памятка помощнику «Выставление баллов командам на этапах»

Название этапа	Баллы	Условие
«Пазлы»	2	команда прошла два уровня этапа успешно
	1	команда прошла один уровень этапа
	0	Команда не прошла ни один уровень этапа

Продолжение таблицы 3

«Инфоребусы»	Макс. 8	программа автоматически выдает полученные баллы
«Типы изображений»	2	команда успешно и без ошибок справилась с этапом
	1	команда справилась с этапом с ошибками
«Интерфейс MS Excel»	2	команда успешно и без ошибок справилась с этапом
	1	команда справилась с этапом с ошибками
«Поиск слов»	2	команда успешно справилась с этапом

Максимальное количество набранных баллов - 16.

Всем участникам в каждой команде будет вручена грамота «Лучший знаток информатики» и вручен сладкий приз.

Первый этап «Пазлы».

Та команда, которая пройдёт этапы быстрее и качественнее остальных, соберет из полученных ключей четверостишие в правильном порядке - будет

объявлена победителем игры. В случае завершения прохождения этапов игры двух и более команд одновременно, сверяются баллы, выставленные на маршрутном листе помощниками и определяется победитель с наибольшим количеством.

Первый этап «Пазлы». Этап состоит из двух уровней. На первом предлагается собрать картинку в программной оболочке. Дано изображение рабочего окна Microsoft Word.

Задача студентов, удерживая левой кнопкой мыши детали, нужно собрать пазл. Также детали можно переворачивать, удерживая деталь левой кнопкой мыши и щелкая по колесу мыши.

На втором уровне задача участников поставить в соответствие группам форматов, конкретные форматы графических файлов, исходя из изученного материала по теме 1.3. Работа с пакетами прикладных программ, дисциплины «Информационные технологии».

Выбирая группу форматов, участники щелкают по подходящему «пазлу» и постепенно открывают картинку.

После успешного прохождения второго уровня помощник выдает ключ, на обратной стороне которого расположена часть фразы из четверостишия про успех. («успех всегда, лишь тех, по жизни ждет»).

Второй этап «Инфоребусы».

Студентам предлагается отгадать ребусы в программной оболочке «Google Формы», где под каждым ребусом нужно вписать полученный ответ. Ответ вписывается на русском языке.

После выполнения теста нажать клавишу «Отправить» и в открывшемся окне нажать «Посмотреть баллы». Помощник вписывает то количество баллов, которое выдаст программа.

После успешного выполнения задания помощник выдаёт ключ с фразой на обратной стороне («и это, безусловно, без сомнения,»).

Третий этап «Типы изображений».

Обучающиеся определяют к какому виду (растровое или векторное) относятся изображения, данные в игровой разработке. Знания и навыки были получены при изучении темы 3.1 «Теоретические основы компьютерной графики», темы 3.2. «Векторная графика», темы 3.3. «Растровая графика»».

Чтобы перетащить картинки в нужную область, необходимо удерживать левую кнопку мыши на картинке и перетащить в области «растровое изображение» или «векторное изображение»

По завершению выдачи изображений программой, необходимо нажать на кнопку «галочка» в правом нижнем углу, после чего программа выдаст результат.

После успешного выполнения задания, помощник ставит балл в маршрутный лист и выдает команде ключ с частью фразы «— в хорошем настроении!».

Четвертый этап «Интерфейс MS Excel».

В программной оболочке представлено окно программы Microsoft Excel с синими указателями.

Задача участников - назвать указанные «булавками» части рабочего пространства программы Microsoft Excel, изученного по теме 1.4. «Прикладные программы обеспечения обработки экономической информации» дисциплины «Информационные технологии». При нажатии левой кнопкой мыши по «булавке», выходит окно с выбором названия данной части.

После успешного выполнения задания, помощник выдаёт ключ с частью фразы («не тех, кто раньше утром, всех, встает,»).

Пятый этап «Поиск слов».

Дана таблица с буквами, справа имеется список слов. Задача студентов - отыскать в этой таблице все необходимые слова. Слова расположены только по вертикали или горизонтали. Чтобы выбрать слово нужно удерживать левую кнопку мыши, провести по буквам и собрать слово.

После нахождения всех слов, помощник выдаёт команде ключ, на обратной стороне которого написана фраза («а тех, кто встал»).

Для активизации внимания, интереса, профессиональной заинтересованности в будущей профессии, элементы игровых технологий, а именно, задания, необходимо применять информационно-компьютерные технологии. Разработанные игровые задания являются по своей функции программным педагогическим средством.

Педагогическое программное средство - это целостная дидактическая система, основанная на использовании компьютерных технологий и средств Интернета, ставящая целью, обеспечить обучение по индивидуальным и оптимальным учебным программам с управлением процесса обучения.

Разработка электронного приложения к учебно-методическому обучению для студентов колледжа по дисциплине «Информационные технологии» является отдельным и самостоятельным этапом исследования и регламентируется научно-методическими требованиями к разработке педагогических программных средств.

2.2 Среда разработки, структура, содержание и функциональные возможности разработанного электронного учебно-методического обеспечения по дисциплине «Информационные технологии» на основе применения активных методов обучения

Разработка электронного учебно-методического обеспечения состоит из следующих этапов:

1. Подготовка. На данном этапе была придумана игра, которая предполагает разделение группы студентов на 4 команды по 5 человек. Определили, что игра состоит из 5 этапов, что для разработки игровых этапов будем использовать следующие программные продукты для разработки заданий: MS Word, MS Excel, Jigsaw Planet, LearningApps и TurboSite для объединения всех разработок в одну программную оболочку.

2. Проектирование. На этапе проектирование был продуман сценарий и ход игры, описаны задания, которые связаны с изучением разделов дисциплины «Информационные технологии», определены необходимые ресурсы для проведения игры.

3. Создание. Данный этап – непосредственное создание игры в программной оболочке. Дизайн — продумывание стиля и оформления игры, кодирование — написание исходного кода, тестирование — проверка программы на соответствие всем предъявляемым к ней требованиям, документирование — передача накопленных знаний пользователям и другим разработчикам.

Прежде чем объединить все имеющиеся этапы игры в одну оболочку, безусловно, необходимо разработать каждое задание по отдельности.

Так как задания разработаны в различных программных сервисах, необходимо объединить их в одну оболочку для удобного пользования. Мы решили использовать программное обеспечение «TurboSite» - бесплатная программа для создания сайтов и электронных учебников. Данная программа абсолютно не требует ни огромных вычислительных ресурсов компьютера, ни постороннего программного обеспечения. Кроме того, она сконфигурирована таким образом, чтобы работать из любого каталога. Для её запуска достаточно перенести рабочий каталог с лазерного диска в любое место вашего компьютера или запустить ее с лазерного диска.

Для проверки знаний на память, воспроизведения информации была идея создания пазл. Для решения данных задач был использован сервис - Jigsaw Planet - удобный и бесплатный продукт по созданию пазл.

Также, необходимы были задания обобщения и сравнительного, сопоставляющего и обучающего характера. Сервис LearningApps имеет множество шаблонов по созданию игровых упражнений. Применимо к заданиям нашей разработки, мы использовали следующие упражнения: «Паззлы», «Классификация», «Сортировка картинок», «Слова из букв».

Так как разработанные этапы имеются в различных программных сервисах, необходимо объединить их в одну оболочку для удобного пользования. Мы решили использовать программное обеспечение «TurboSite» - бесплатная программа для создания сайтов и электронных учебников. Данная программа абсолютно не требует ни огромных вычислительных ресурсов компьютера, ни постороннего программного обеспечения. Кроме того, она сконфигурирована таким образом, чтобы работать из любого каталога. Для её запуска достаточно перенести рабочий каталог с лазерного диска в любое место вашего компьютера или запустить ее с лазерного диска.

Каждому этапу присвоили название и отдельную страницу, нажатие на ссылку с названием этапа будет перенаправлено на непосредственный этап игры.

Поддержка. На данном этапе происходит непосредственное внедрение электронного приложения игры — установка программного обеспечения, обучение помощников работы с программным продуктом.

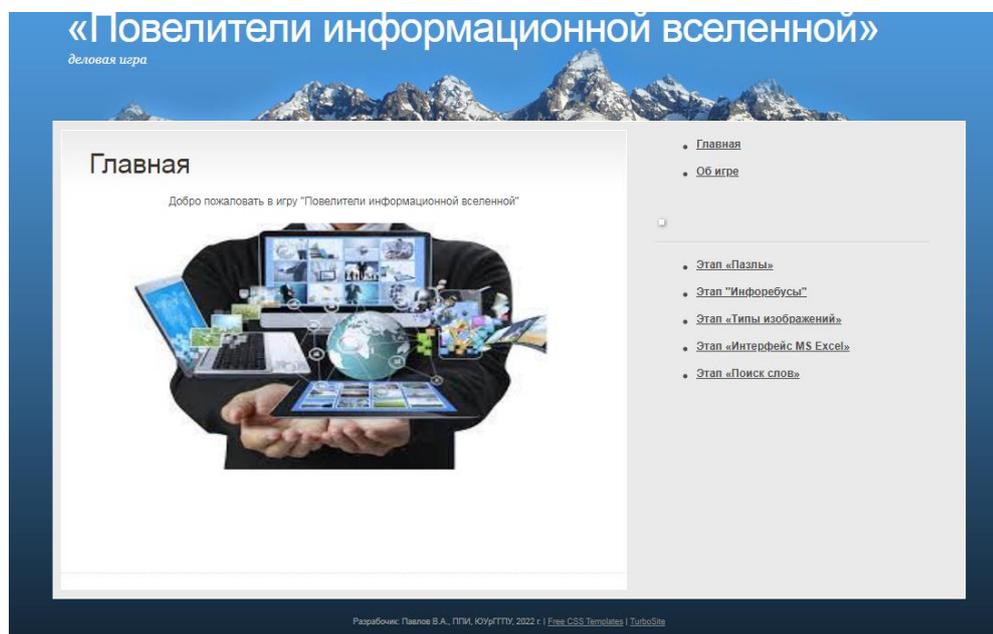


Рисунок 19 — TurboSite. Главная страница игры

2.3 Анализ результатов формирования soft – skills компетенций на основе игрового метода обучения на базе ГБПОУ «Южно-Уральский государственный колледж»

В ГБПОУ «Южно-Уральский государственный колледж» активно формируются и развиваются soft-skills и качества личности студентов посредством активного применения активных методов.

Исследовательская работа по внедрению электронного учебно-методического обеспечения по дисциплине «Информационные технологии» для организации учебных занятий студентов в процессе формирования soft-skills компетенций на базе ГБПОУ «ЮУГК» проводилась в три этапа:

1) Организация и подбор активных (игровых) методов формирования soft-skills компетенций на базе ГБПОУ «ЮУГК».

2) Проведение деловой игры и реализация активных (игровых) методов обучения на занятиях по дисциплине «Информационные технологии» в процессе формирования soft-skills компетенций.

3) Анализ результатов формирования soft-skills компетенций с помощью активных (игровых) методов обучения.

4) Составление методических рекомендаций по формированию soft-skills компетенций на основе активных (игровых) методов обучения.

На первом этапе для проведения представленного исследования нами были определены и проанализированы следующие переменные и показатели: технологии развития soft-skills; цели развития soft-skills; уровень сформированности soft -skills у студентов; существующая система развития soft-skills; существующие условия для развития soft-skills; уровень стремления к саморазвитию у студентов; уровень важности развития soft-skills для студентов.

Методы исследования. Оценка внедрения технологии развития soft-skills у студентов колледжа, анкетирование студентов.

Инструменты исследования.

В качестве первого из инструментов исследования применялась технология развития soft-skills у студентов Южно-Уральского государственного колледжа специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование, квалификация: программист, нами была разработана анкета «Уровень развития soft-skills». В исследовании использовалась структурированная анкета с закрытыми и открытыми вопросами. Анкета была разработана для изучения состава, важности предпочтения и технологий развития soft-skills в условиях среднего профессионального образования. Анкета содержала 3 блока: 1-ый включал краткую справочную информацию о soft-skills; 2-ой выявлял важность и стремление к развитию soft-skills; стремление к саморазвитию и возможность реализовать свой потенциал; предпочтения в выборе системы обучения, технологий развития soft-skills (современных и традиционных); 3-ий выявлял демографические характеристики респондентов, важные для выделения студентов первого курса и третьего курса и студентов занимающихся общественной деятельностью. В качестве методов обработки использовалось вычисление абсолютного значения выраженности показателей (в %), а также ранжирования показателей (в %) по разным группам респондентов.

Перечни подобных soft-skills предлагаются в последние годы многими исследованиями и включают схожий перечень навыков, необходимых для функционирования в новом контексте. К soft-skills выпускника колледжа по специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование можно отнести такие, как: коммуникативные навыки, креативность, аналитическое мышление, критическое мышление, гибкость, суждение и принятие решений, самоконтроль, планирование, межличностные навыки, командная работа, навыки работы в информационной среде. Именно эти навыки и рассматривались в исследовании.

В Приложении 1 представлен бланк анкетирования.

Опрос проводился среди студенческой молодежи Южно-Уральского государственного колледжа в мае – июне 2022 г.

В исследовании приняли участие 45 респондентов, из них: студенты, состоящие в общественных организациях колледжа – 10 человек, студенты, не состоящие в общественных организациях – 35 человек.

Результаты анкетирования.

Результаты исследования выявили, что 69 % студентов, состоящих в общественных организациях, занимается саморазвитием, тогда как студентов, не состоящих в общественных организациях 59% (рис. 20). По общей тенденции графика видно, что студенты, состоящие в общественных организациях более склонны к саморазвитию и дополнительному обучению.

Студенты предпочитают приобретать новые знания при помощи Интернета (электронных ресурсов) 81,6 % респондентов, 48,2 % используют дополнительную литературу, равный процент респондентов (38,8 %) применяют свои знания на практике, изучает опыт других специалистов и самообучается при помощи контактной среды Интернет (online-курсы, видеоконференции), и самый малый процент – 26,9 % – посещают курсы и мастер-классы. Полученные данные свидетельствуют о том, что информационно-коммуникационные педагогические технологии в наше время стремительно распространяется и не уступает традиционным способам приобретения знаний.

При этом на вопрос «У Вас есть представление о целях своего развития и конкретный план развития?» лишь половина опрошенных студентов как состоящих в общественных организациях, так и не состоящих ответила положительно (45 %), а 35 % затруднились ответить на вопрос. Полученные данные подчёркивают образовательную задачу погружения в специальные технологии развития навыков (целеполагания и планирования).

Особый интерес для исследования представляло сопоставление ответов респондентов на вопросы «Какие навыки Вы считаете ВАЖНЫМИ для реализации себя как профессионала в своём деле?». Можно констатировать тенденцию совпадения важности у студентов, состоящих и не состоящих в общественных организациях, различающаяся в 10% (рис. 21). По данным

можно сделать вывод, что студенты действительно понимают важность soft - skills не зависимо от того состоят они в общественной организации или нет.

По вопросу «Предоставляет ли Вам колледж ресурсы и инструменты для повышения Ваших навыков и формирования Вас как профессионала?» оценки распределились следующим образом: да, в полном объеме (21% у общественников, 18% у не общественников), да, но имеется порядка 2-3 каналов – наибольшее количество респондентов (40% к 33%), почти не реализуется данное направление (20% к 26%), 19% и 23% соответственно опрошенных студентов не заинтересованы в этом. Полученные данные говорят о том, что студенты, состоящие в общественных организациях, видят больше возможностей для развития в колледже. Уточняющий вопрос «Какие ресурсы/инструменты Вам предоставляются для использования?» выявил, что доступ к профессиональной литературе по интересующим направлениям использует 58 % респондентов, а обучаются необходимым навыкам в рамках образовательной программы 51 %, наименьшее количество опрошенных студентов (19 %) используют конкурсы и мероприятия по обмену опытом.

Почти все студенты, состоящие в общественных организациях, ответили, что имеют возможность реализовать свои навыки и потребности в повышении профессионального потенциала на практике (рис. 22). Что говорит о том, что участники общественных организаций используют возможность реализации навыков на практике. Студенты реализуют эту возможность через: прохождение производственной практики (57 %), 49 % занимаются проектной деятельностью, 40 % респондентов используют командную работу, 16 % участвуют в работе студенческого научного сообщества.

Особый интерес представил вопрос: «Какими способами Вы бы хотели развивать свои навыки?» который и раскрывает сущность вопроса какими именно педагогическими технологиями студенты хотят развивать soft-skills. Студенты, состоящие в общественных организациях, отметили: командную работу и участие в деятельности общественных организаций (технологии обучения в сотрудничестве), дополнительное образование (традиционные

технологии) и участие в тренингах (создание предметно-развивающей среды), тогда как студенты, не состоящие в общественных организациях, выбрали дополнительное образование (традиционные технологии) и онлайн обучение (информационно-коммуникационные технологии) (рис. 23). Меньше всего респондентов выбрали такие способы развития, как участие в конференциях (технология исследовательской деятельности). Полученные данные говорят о том, что респонденты двух выборок предпочитают сочетать современные и традиционные педагогические технологии, но при этом, участникам общественных организаций предпочтительнее технологии обучения в сотрудничестве.

Находясь на пороге изменения в образовательном процессе, было интересно узнать у студентов какие технологии и методы обучения используют преподаватели при обучении. На этот вопрос были получены следующие ответы: дискуссию отметили 67 % студентов, работа малыми группами 65 %, мозговой штурм 32 %, ролевые и деловые игры 30 %, кейс-стади 24 %, круглые столы 15 %, обучающие квесты 13 %, дебаты 12 % и у 8% респондентов преподаватели прибегают исключительно к классическому преподаванию. Таким образом, можно заметить, что Южно-Уральский государственный колледж, в целом, обеспечивает условия образовательной среды для развития мягких навыков у студентов и применяет в основном современные педагогические технологии развития soft-skills.

К онлайн обучению студенты обоих выборок относятся примерно одинаково: 27% очень положительно, часто обращаются к таким методам; примерно 40% относятся положительно, но используют не часто; 30% предпочитают традиционные методы и 5% не приветствуют подобные обучение с помощью веб-ресурсов. У 70% респондентов из двух категорий был удачный опыт онлайн обучения. Полученные ответы говорят о том, что в большинство респондентов не против информационно-коммуникационных технологий в обучении.

На вопрос «Какие мягкие компетенции (навыки) не сможет заменить робот / нельзя автоматизировать, и они всегда будут востребованы в профессии?» большинство респондентов (73 %) отметили навык «креативность», 60 % выделили межличностные навыки, 53 % выбрали коммуникативные навыки, 46 % отметили командную работу. Выбранные навыки из всех предложенных объединяет то, что они неаналитические: «разум» роботов может анализировать заданные значения, но не может вникать в суть и действительно понимать и ориентироваться по ситуации. Поэтому лишь такие навыки, как работа в информационной среде и навык планирования, по мнению респондентов, может заменить робот.

Сравнительный анализ soft-skills студентов 1 и 3 курса показал, что уровень развития всех навыков soft-skills повышается в среднем на 10 %, что говорит о том, что существуют различия в уровне развития мягких навыков в зависимости от курса обучения. Вместе с тем, предпочтения в выборе soft - skills не изменяются, так как кривые графика идут параллельно. Исключение составляет навык «креативность», уровень развития которого на третьем курсе выше, чем на 1 курсе (рис. 24).

Современные требования к молодому специалисту обращают внимание на процесс формирования soft-skills на этапе профессионального обучения в колледже. Данное исследование помогло понять значимость soft-skills для самих студентов. Результаты исследования выявляют предпочтения самих субъектов обучения в выборе soft-skills и уровень их развития в зависимости от курса обучения, участия в общественных объединениях, ориентации на саморазвитие, условий образовательной среды колледжа. Установлено, что большинство студентов действительно задумываются о саморазвитии, но лишь половина строит траекторию своего развития в процессе профессионального обучения. Доказано, что soft-skills активнее развиваются во время участия в общественной деятельности, так как студенты имеют возможность постоянного развития и совершенствования этих навыков.

Обращая внимания на активную цифровизацию образовательной организации, было выявлено, что большинство студентов не против информационно-коммуникационных технологий в обучении.

Также полученные данные говорят о том, что респонденты двух выборок предпочитают сочетать современные и традиционные педагогические технологии, но при этом, участникам общественных организаций предпочтительнее технологии обучения в сотрудничестве. При этом, преподаватели в процессе обучения чаще используют современные педагогические технологии развития soft-skills.

Второй этап экспериментальной работы был реализован в два этапа:

1. Апробация электронного учебно-методического обеспечения по дисциплине «Информационные технологии» во время учебных занятий с применением игрового метода обучения.

2. Анализ результатов внедрения электронного учебно-методического обеспечения по дисциплине «Информационные технологии» в образовательный процесс.

Апробация электронного учебно-методического обеспечения по дисциплине «Информационные технологии» происходила в виде педагогического эксперимента. Исследованием были охвачены 25 студентов учебной группы.

Для анализа результатов внедрения электронного учебно-методического обеспечения по итогам проведения деловой игры было проведено анкетирование студентов. Анкета представлена в Приложении 2.

Результаты анкетирования представлены на рисунке 25.

Проанализировав результаты ответов обучающихся, ребятам понравилось участие в деловой игре, они готовы дальше принимать участие в подобных играх и помогать в организации, что положительно характеризует разработанное электронное учебно-методическое обеспечение.

По результатам проведенного исследования можно сделать выводы:

1. В ГБПОУ «Южно-Уральский государственный колледж» созданы все условия для развития будущих специалистов.

2. В колледж поступают заинтересованные в обучении и развитии студенты. Поэтому в колледже должны обеспечивать студентов разнообразием выбора различных сред и видов деятельности в том числе во внеучебной деятельности для поддержания и развития будущих специалистов.

3. В ГБПОУ «Южно-Уральский государственный колледж» создано большое разнообразие общественных организаций, каждая из которых определённо развивает Soft-Skills будущих специалистов.

4. Установлено, что большинство всех исследуемых студентов действительно задумываются о саморазвитии, но лишь половина строит траекторию своего развития в процессе профессионального обучения.

5. Доказано, что soft-skills активнее развиваются во время участия в общественной деятельности, так как студенты имеют возможность постоянного развития и совершенствования этих навыков.

6. Большинство студентов готовы применять информационно-коммуникационные технологии в обучении.

7. Респонденты двух выборок (студенты, состоящие в общественных организациях и не состоящие в общественных организациях) предпочитают сочетать современные и традиционные педагогические технологии.

8. Самые популярные педагогические технологии, которые используются в колледже для развития мягких навыков: технология создания предметно-развивающей среды, технологию обучения в сотрудничестве и традиционные технологии, также активно применяются проектная технология и информационно-коммуникационная технология, кейс-технологии и технологии проблемного обучения.

9. Апробация электронного учебно-методического обеспечения для студентов колледжа по дисциплине «Информационные технологии» прошла успешно.

В результате проведенного исследования технологий развития мягких навыков в колледже было выявлено, что повышения уровня конкурентоспособности выпускников действительно возможен при использовании педагогических технологий, активных методов обучения и участие в общественной жизни колледжа. Но при этом используется далеко не все эффективные технологии развития soft-skills и как следствие, развиваются не все мягкие навыки.

Вывод по 2 главе

Во второй главе данной работы были реализованы задачи исследования: разработано учебно-методическое обеспечение, электронное приложение к учебно-методическому обеспечению для организации учебного занятия по дисциплине «Информационные технологии», также организована работа по внедрению учебно-методического обеспечения и описаны результаты апробации учебно-методического обеспечения для формирования soft skills компетенций у студентов.

По результатам проведенного исследования можно сделать выводы:

1. Результаты исследования выявили текущий уровень развития soft skills у студентов, состоящих в общественных организациях и не состоящих в общественных организациях. Обращая внимания на активную цифровизацию колледжа, установлено, что большинство студентов не против информационно-коммуникационных технологий в обучении. По результатам интервью были выявлены самые применяемые технологии и методы развития soft skills.

2. Апробация электронного учебно-методического обеспечения для организации учебного занятия с применением игрового метода по дисциплине «Информационные технологии» прошла успешно.

Опыт показал, что игровые технологии в современном мире - неотъемлемая часть методики обучения. При традиционном изложении материала часть студентов неспособна активно работать. Если на занятии работает только педагог, обучающиеся пассивны, безразличны ко всему происходящему. Активные методы (игровые) обучения изменяют роль обучающегося, превращая его из пассивного слушателя в активного участника учебного процесса. Активность студента проявляется в самостоятельном поиске средств и способов решения поставленной проблемы, в приобретении знаний, необходимых для выполнения практической задачи. Все это развивает стремление к знаниям.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Актуальность исследования «мягких навыков» обусловлена тем, что на со временном этапе общественного развития, характеризующегося динамичными инновационными процессами, меняется взгляд на способности молодого специалиста. В числе ключевых возможностей и работодателями, и будущими специалистами рассматриваются не когнитивные, мягкие навыки, которые не могут заменить в условиях цифровизации никакие умные роботы и потому их востребованность остро актуализируется.

Процесс возрастания объема информации и объема знаний в информационном обществе стремителен и бесконечен, поэтому необходимо отметить важность использования именно активных методов обучения, что подтверждает актуальность проблемы выбранного нами исследования. В качестве неоспоримых достоинств активных форм и методов обучения выступают: высокая степень самостоятельности, инициативность обучающихся, сформированность умения обрабатывать большой поток информации, развитие социальных навыков, способность анализировать непредвиденные ситуации и самостоятельно разрабатывать алгоритмы принятия решения, развитие творческих способностей.

Проблемой развития «мягких» навыков в разное время занимались многие ученые, которые по-разному рассматривали и определяли понятие «soft skills», что можно объяснить особенностями восприятия и сферой научных интересов каждого из них. Следует отметить, что все существующие определения понятия частично взаимосвязаны и взаимозависимы, а некоторые из них тесно переплетаются друг с другом.

Во второй главе выпускной квалификационной работы было разработано учебно-методическое обеспечение по применению игрового метода обучения, электронное приложение к учебно-методическому обеспечению как средство формирования soft – skills на учебных занятиях по дисциплине «Информационные технологии», также организована

исследовательская работа по внедрению учебно-методического обеспечения и описаны результаты апробации учебно-методического обеспечения.

Для проведения представленного исследования были выбраны такие методы как применение в процессе деловой игры активных (игровых) методов обучения, анкетирование. Анкетирование помогло понять значимость soft skills для самих студентов.

По итогам выполнения всех этапов исследовательской работы можно сделать следующие выводы:

1. Результаты исследования выявили текущий уровень развития soft skills у студентов, состоящих в общественных организациях и не состоящих в общественных организациях. Обращая внимания на активную цифровизацию колледжа, установлено, что большинство студентов не против информационно-коммуникационных технологий в обучении. По результатам интервью были выявлены применяемые технологии и методы развития soft skills.

2. Апробация электронного учебно-методического обеспечения для организации учебного занятия с применением игрового метода по дисциплине «Информационные технологии» прошла успешно.

Таким образом, цель исследования достигнута, задачи решены.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Активные методы обучения: рекомендации по разработке и применению [Текст]: учеб.-метод. пособие / Е.В. Зарукина, Н.А. Логинова, М.М. Новик. – СПб.: СПбГИЭУ, 2016. – 59 с.
2. Анисимов, В.В. Особенности активных методов обучения в высшей школе / В.В. Анисимов, Е.С. Ермаков, Ю.В. Краснов, А.Д. Шурашов. – Дзержинский филиал Нижегородского государственного университета. – URL: www.nntu.sci-nnov.ru/RUS/NEWS/probl_nayk/cek1.htm 6КБ (дата обращения: 10.06.2022).
3. Бабанова, И. А. Деловые игры в учебном процессе / И. А. Бабанова // Научные исследования в образовании. – 2012. – №7. С. 19–24.
4. Бакшеева, И.А. Активные методы обучения как средство развития профессиональной компетентности студентов / И.А. Бакшеева // Обучение и воспитание: методика и практика. 2015. №19. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/aktivnyye-metody-obucheniya-kak-sredstvo-razvitiya-professionalnoy-kompetentnosti-studentov> (дата обращения: 04.08.2022).
5. Баистракова, Н.С. Методы активного обучения [Текст]: учебное пособие / Н. С. Баистракова. Екатеринбург: Изд-во Рос. гос. проф.-пед. ун-та, 2018. - 265 с.
6. Братцева, Г.Г. Активные методы обучения и их влияние на смену педагогической парадигмы / Г.Г. Братцева // Философия образования: сб. материалов конф. (Серия «Symposium»). – СПб.: Санкт-Петербург. филос. о-во, 2020. – Вып. 23. – С. 336–340.
7. Бурняшева Л. А. Активные и интерактивные методы обучения в образовательном процессе высшей школы. Методическое пособие / Л.А. Бурняшева. – М.: КноРус, 2016. – 219 с.
8. Буслова, Н.С., Абитов Р.М. Использование игровых технологий на уроках информатики / Н.С. Буслова, Р.М. Абитов // Материалы Всероссийской

дистанционной научно-практической конференции молодых ученых «Технология. Информатика. Обучение». – Тобольск: Изд-во ТГСПА им. Д.И.Менделеева, 2019. – С.147.

9. Выготский, Л.С. Игра и её роль в психологическом развитии ребёнка [Текст] / Л.С. Выготский // Вопросы психологии. – 2016. – № 6. – С. 24- 33.

10. Гончарук, Е.А. Развитие soft skills навыков как способа реализации федерального государственного образовательного стандарта. – URL: <https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/materialy-mo/2019/12/20/razvitie-soft-skills-navykov-kak-sposoba-realizatsii> (дата обращения: 01.08.2022).

11. Дарков, А.В. Информационные технологии: теоретические основы: Учебное пособие / А.В. Дарков, Н.Н. Шапошников. - СПб.: Лань, 2016. - 448 с.

12. Жадько, Н. В., Чуркина М. А. Обучение hard skills и soft skills – в чем разница? [Электрон. ресурс]. – URL: <http://hr-portal.ru/article/obucheniehardskills-i-soft-skills-v-chyom-raznica> (дата обращения: 01.08.2022).

13. Ивонина, А.И, Чуланова О.Л., Давлетшина Ю.М., Современные направления теоретических и методических разработок в области управления: роль soft-skills и hard skills в профессиональном и карьерном развитии сотрудников, Интернет-журнал «Науковедение», 2017.

14. Игровые виды и формы проверки знаний учащихся. Их характеристики [Электронный ресурс]. – URL: http://www.iro.yar.ru/resource/distant/music/sekret/tihova/tih_gl2.html (дата обращения: 01.08.2022).

15. Игровые методы обучения: деловая игра, ролевая игра: рекомендации по использованию в учебном процессе интерактивных образовательных технологий / под ред. Е. Н. Евсеева. – Москва: РГГУ, 2015. – 86 с.

16. Кавтарадзе, Д.Н. Обучение и игра. Введение в активные методы обучения / Д.Н. Кавтарадзе. – М.: изд-во «Флинта», 2017. - 280 с.

17. Кальней, В.А., Милешкина Е.Н. Тенденции развития игровых технологий в профессиональной подготовке специалистов СПО // Вестник ФГОУ ВПО МГАУ. – 2014. № 1 [Электронный ресурс]. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/tendentsii-razvitiya-igrovyyh-tehnologiy-v-professionalnoy-podgotovke-spetsialistov-spo>.(дата обращения: 27.07.2022).

18. Лапыгин, Ю.Н. Методы активного обучения: Учебник и практикум / Ю.Н. Лапыгин. - Люберцы: Юрайт, 2016. - 248 с.

19. Лещенко, Т.А. Игровые технологии как способ достижения образовательных результатов в условиях реализации ФГОС СПО. [Электронный ресурс]. – URL: http://novagroteh.ucoz.ru/publ/kruzhki_sekcii_sorevnovaniya/informacija_o_rabote/leshhenko_t_a_igrovyte_tekhnologii_kak_sposob_dostizhenija_obrazovatelnykh_rezultatov_v_uslovijakh_realizacii_fgos_spo_i_vypolnenija_edinoj_metodiche/5-1-0-41. (дата обращения: 26.06.2022).

20. Нагимова, Н.И., Багаутдинов Р.Р., Фахретдинова М.А. РАЗВИТИЕ SOFTSKILLS-КОМПЕТЕНЦИЙ МОЛОДОГО ПЕДАГОГА ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ: РОЛЬ И ЗНАЧЕНИЕ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ // Современные проблемы науки и образования. – 2020. – № 2. – URL: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=29759> (дата обращения: 01.08.2022).

21. Нагимова Н.И., Фахретдинова М.А. РАЗВИТИЕ SOFTSKILLS В ПРАКТИКЕ ФОРМИРОВАНИЯ ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬСКИХ КОМПЕТЕНЦИЙ ОБУЧАЮЩИХСЯ: РЕГИОНАЛЬНЫЙ ОПЫТ // Современные проблемы науки и образования. – 2019. – № 6. ; URL: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=29458> (дата обращения: 01.08.2022).

22. Нагорная, А.Г. ФОРМИРОВАНИЕ ГИБКИХ НАВЫКОВ (SOFT SKILLS) В ПРОЦЕССЕ ИЗУЧЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ «ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ

ТЕХНОЛОГИИ МЕЖКУЛЬТУРНОЙ КОММУНИКАЦИИ» В ТЕХНИЧЕСКОМ ВУЗЕ / А.Г. Нагорная // Международный научно-исследовательский журнал. - 2020. - №10 (100). – URL: <https://research-journal.org/archive/10-100-2020-october/formirovanie-gibkix-navykov-soft-skills-v-processe-izucheniya-discipliny-pedagogicheskie-tehnologii-mezhkulturnoj-kommunikacii-v-texnicheskom-vuze> (дата обращения: 01.07.2022).

23. Панина, Т.С., Вавилова Л.Н. Современные способы активизации обучения: учебное пособие для студ. высш. учеб. зав. / Т.С. Панина, Л.Н. Вавилова. – М.: Издательский центр «Академия», 2017. – 176 с.

24. Панфилова, А. П. Инновационные педагогические технологии: Активное обучение: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / А.П. Панфилова. — М.: Издательский центр «Академия», 2019. – 192 с.

25. Пономарева, О.Я. Выбор технологий развития soft skills специалистами в условиях цифровизации [Электронный ресурс] / О.Я. Пономарева, М.Н. Горкун, А.С. Козлова. – URL: http://inper.academy/wpcontent/uploads/2019/05/DSEME-2018_Conference-Proceedings.pdf.

26. Попова О. В. Использование активных методов обучения как средство формирования профессиональной компетентности студента колледжа // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2016. – Т. 46. – С. 317–319. – URL: <http://e-koncept.ru/2016/76538.htm>.

27. Слостенин, В.А. Педагогика: учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений / В. А. Слостенин, И. Ф. Исаев. - М.: Академия, 2002. - 576 с.

28. Федеральный государственный образовательный стандарт среднего профессионального образования по специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование [Электронный ресурс]. - URL: http://www.edu.ru/db/mo/Data/d_10/prm643-1.pdf. (дата обращения 21.06.2022).

29. Федорова, Л.И. Игра: дидактическая, ролевая, деловая. Решение учебных и профессиональных проблем [Текст] / Л.И. Федорова. – М.: Форум, 2016. – 176 с.

30. Харина, И. В. Методы формирования Soft skills в процессе изучения дисциплины «Русский язык и культура речи» в техническом вузе / И. В. Харина, Е. Ф. Гладкая // Письма в Эмиссия.Оффлайн. – 2020. – № 4. – С. 2849.

31. Шалдина, А. В. Формирование soft skills обучающихся СПО с помощью цифровых компетенций / А. В. Шалдина. — Текст: непосредственный // Педагогическое мастерство: материалы XVI Междунар. науч. конф. (г. Казань, ноябрь 2021 г.). — Казань: Молодой ученый, 2021. — С. 65-71. – URL: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/405/16738/> (дата обращения: 01.08.2022).

32. Шмелева, Н.В. Активные методы обучения [Текст]: учебное пособие / Н.В. Шмелева [и др.]. – М.: Магистр, НИЦ ИНФРА-М, 2016. – 128 с.

33. Яркова, Т.А. Формирование гибких навыков у студентов в условиях реализации профессионального стандарта педагога / Т.А. Яркова, И.И. Черкасова // Вестник Тюменского государственного университета. Гуманитарные исследования. Humanitates. – 2016. – № 4. – Том 2. – С. 222–234.