

ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ПОТЕНЦИАЛ СОВРЕМЕННЫХ ИНТЕРНЕТ-ТЕХНОЛОГИЙ ФОРМИРОВАНИЯ КЛЮЧЕВЫХ СОЦИАЛЬНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ В РАМКАХ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ JUNIOR SKILLS

Светлана Александровна Павлова, старший преподаватель кафедры методики преподавания истории, социально-политических дисциплин и права Академии повышения квалификации и профессиональной переподготовки работников образования (АПК и ППРО), кандидат педагогических наук, доцент, newtutorru@gmail.com

Александр Сергеевич Прутченков, профессор кафедры экономики Московского института открытого образования (МИОО), доктор педагогических наук, профессор, aspru@mail.ru

• компетенции • ключевые компетенции • интернет-технологии • интернет-сервисы

Формирование ключевых (надпрофессиональных) компетенций в рамках реализации программы JuniorSkills обусловлено реализацией не только обновлённого инновационного содержания образования, но и применением адекватных и эффективных методов и технологий обучения.

JuniorSkills — это образовательная программа ранней профориентации, профильного обучения и формирования основ профессиональной подготовки, результаты которой участники демонстрируют в ходе соревнований в профессиональном мастерстве на различных уровнях (от отдельной образовательной организации или образовательного комплекса до национального чемпионата России). В чемпионатах JuniorSkills участвуют школьники двух основных возрастных категорий (10+ и 14+), то есть от 10 до 17 лет.

Необходимость формирования ключевых социальных компетенций является ответом образования на вызовы современного общества, для которого характерны всё возрастающая сложность, неопределённость и динамизм. Образовательный процесс позволяет создавать условия для формирования у учащихся опыта самостоятельного решения познавательных, коммуникативных,

организационных, нравственных и иных проблем. Ключевые компетенции являются основой, которая определяет возможности человека в разных областях деятельности. Конечно, контекст работы либо способствует, либо препятствует их проявлению, но оставляет эту возможность открытой. Компетентностный подход акцентирует внимание на развитии практически целесообразной деятельности учащихся, на реальные достижения, в соответствии со склонностями учащихся.

С поддержкой технологий учащиеся быстрее получают результат, технологии ускоряют многие процессы, они естественным образом встроены во все этапы работы программы «Школа ключевых компетенций». Интернет-технологии способствуют формированию социальных ключевых компетенций, позволяют каждому свободно и творчески самореализовываться через глобальную сеть, делиться идеями, получать общественное признание в социальных сетях.

Интернет во многом упрощает возможность публикации и быстрой проверки собственной идеи, резко повышая актуальность интеллектуального и креативного ресурсов. Однако включение интернет-технологий

в формирование ключевых компетенций ещё нельзя назвать достаточным и эффективным. Многие придётся развивать и совершенствовать.

В рамках программы «Школа ключевых компетенций» (ШКК) во время чемпионата JuniorSkills HiTech в октябре-ноябре 2015 года в Екатеринбурге была опробована модель имитационной ролевой игры «Конкуренция стартапов», в ходе которой создавались условия для того, чтобы участники в процессе игрового взаимодействия проявляли и развивали свои ключевые компетенции, а волонтеры наблюдали и фиксировали проявление ключевых компетенций. Были выбраны четыре ключевые компетенции: работа с информацией, работа в команде, работа в условиях неопределённости и работа на полезный результат.

Основные задачи программы «Школа ключевых компетенций»:

- показать участникам связь профессиональных компетенций (Hard skills) и ключевых компетенций (Soft skills);
- в ходе наблюдений определить первичный уровень ключевых компетенций (Soft skills) участников;
- создать благоприятные условия для понимания участниками необходимости развития Soft skills в дальнейшем с помощью интерактивных игровых и тренинговых технологий.

Список методов и технологий довольно обширный, остановимся на обзоре технологий и интернет-технологий, возможности которых разнообразны, гибки, постоянно изменяются и помогают создать среду формирования ключевых компетенций.

Креативная разминка «Необычные вещи» содержала визуальную информацию, нестандартные решения в привычных вещах, вещи, глядя на которые думаешь, почему это придумал не я: мебель, которую выращивают; балконы-бассейны, ковры-тапочки, столы-тренажеры и т.д.

Для формирования замысла идеи стартапа ради тренировки использовалась **креативная техника «Идея+идея»**. Реальные предметы или фото предметов стали основой для генерации новых идей и новых продуктов. На этапе генерации идей удобно использовать бумажные стикеры или интернет-сер-

висы со стикерной доской. Удобные интернет-сервисы: Padlet, RealTimeBoard и другие.

Для генерации идей можно использовать **технология латерального мышления** (мышление, перенаправленное относительно традиционного мышления). Технология включает три основных этапа:

Этап 1. Выбираем фокус. Прежде чем создавать новый продукт или услугу, необходимо выбрать направление поиска и область деятельности. Сфокусируемся!

Этап 2. Генерируем латеральный разрыв. Разрыв шаблона. Из логичной идеи важно сделать определённое смещение, нарушающее логику этой идеи. Другими словами, нужно осуществить разрыв выбранного шаблона, сместив фокус. Нарушаем логику!

Этап 3. Устанавливаем новые связи. Изменённое, порой абсурдное суждение нужно превратить в логичное. Именно на этом этапе происходит настоящее творчество, в результате получаем что-то новое. Устранение разрыва с помощью воображения. Устанавливаем связи!

Таким образом, проходя три этапа латерального мыслительного процесса (фокус — разрыв — установление связи), можно создавать множество новых идей, продуктов, услуг и концепций.

Основное направление — не увеличение объёма знаний, а тренировка и отработка необходимых навыков на практике, умение решать конкретные задачи. Удобные интернет-сервисы: стикерные доски Padlet, RealTimeBoard и другие.

Технология «Морфологический ящик» используется для оценки всех основных вариантов решения задачи и для выбора оптимального варианта. В процессе работы ведётся наблюдение за проявлением ключевых компетенций в команде.

Основная задача ролевой игры «Конкуренция стартапов» — создание инновационного продукта, с помощью ящика моделируем параметры этого продукта.

Этап 1. Определяем параметры. Параметры должны отражать принципиально значимые

детали желаемого конечного результата. Рассматриваемых параметров не должно быть больше семи.

Этап 2. Ищем альтернативы. Необходимо составить таблицу вариантов, альтернатив для каждого из параметров. Удобно использовать Гугл-таблицу для организации совместной работы и фиксации результатов.

Альтернативы могут быть самыми невероятными.

Этап 3. Выбор варианта. Выбор наилучшей комбинации из придуманных альтернатив в контексте решаемой задачи. На этом этапе важно вернуться к условию ключевой задачи и определить наиболее подходящую для её решения комбинацию альтернатив; стараться не использовать самые очевидные варианты. Часто свойства, бесполезные по отдельности, в определённом сочетании друг с другом дают положительный эффект.

Результат: выбор оптимального варианта развития системы (или проекта) путём креативной комбинации возможных альтернатив. В Гугл-таблице варианты можно выделить разными цветами.

Можно использовать сервис Symphonical. Интернет-сервис <https://www.symphonical.com> поможет при формировании компетенций: работа в команде, управление временем, управление проектами и т.д. Данный сервис отличается удобным интерфейсом, готовыми шаблонами Scrum, SWOT и другими, можно создавать свои шаблоны или редактировать готовые под свои задачи.

Возможность коллективной работы в сервисе: проект, исследование, любая групповая работа на доске, планирование, постановка задач, отслеживание процесса, работа с информацией, организация совместной деятельности и др.

Использование коллективных форм обучения и сети Интернет позволяет увеличить количество социальных и межличностных связей между ребятами, повысить сплочённость, взаимопонимание и взаимопомощь, развить навыки работы в команде, научить объяснять и понимать собеседника, учитывать мнение других.

Любую задачу можно редактировать, определять контрольную дату и ответственного. К стикеру можно прикрепить файл — с компьютера или Google-диска. Сервис интегрируется с аккаунтом Google, позволяет использовать возможности Google-диска и работать с отдельными приложениями Google, например Hangout. Все изменения сохраняются автоматически, что снимает риск их утраты. У сервиса есть и другие функции, которые можно задействовать для формирования компетенций.

Интересный опыт работы с этим сервисом описала Мария Николаевна Сониная, преподаватель общественноназвания из школы г. Челябинска. Подробное описание работы, этапы постановки задач, анализ результатов, использование интернет-сервисов можно найти в блоге Марии Сониной (<http://uchitobshestvoznanie.blogspot.ru/2015/07/blog-post.html>).

ТЕХНОЛОГИИ РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСКОГО ВООБРАЖЕНИЯ, ОБРАЗНОГО МЫШЛЕНИЯ

Кроме креативного входного этапа, рекомендуем применять технологии, связанные с творчеством на разных этапах работы. Помимо психологического комфорта, такие задания способствуют скорейшему нахождению решений в сложных ситуациях или тогда, когда команда заходит в тупик.

В качестве креативной разминки используем разгадывание друдлов. Друдлы — это задания, в которых требуется дорисовать или домыслить то, что изображено на рисунке. Основа друдла — схематичные, незаконченные изображения, каракули или кляксы. Одного правильного ответа в друдлах просто не существует, поэтому каждый ответ ценен. Попытка найти уникальные ответы и просмотр чужих догадок становятся отличной тренировкой для воображения. Особенно ценятся нестандартный подход, креатив, оригинальность и юмор.

Друдлы могут стать основой истории. В Интернете можно устраивать друдл-баттлы или марафоны, размещая раз в неделю новый друдл (в группе ВКонтакте, на сайте школы или в форуме).

Для творческого мышления важно умение находить связи между уже приобретённым опытом и тем, что мы созерцаем в данный момент, строить ассоциации.

Главная роль ассоциаций при запоминании заключается в том, что мы привязываем новые знания к уже известной нам информации. Для того чтобы построить хорошую ассоциацию, необходимо знать некоторые полезные критерии нахождения связи между вещами, а также развивать своё ассоциативное мышление и творческое воображение. Не менее важно научиться строить ассоциативные ряды и связи для стимулирования образной памяти. Развитию памяти и развитию ассоциативного мышления способствует использование метафорических ассоциативных карт (инструмент психологов).

Метафорические ассоциативные карты — это набор карт-открыток, на которых изображены люди, жизненные ситуации, абстрактные картины, пейзажи, предметы быта и др. Карты стимулируют ассоциативное мышление и воображение. Они на удивление хорошо работают с нереализованными ресурсами человека в поисках новых источников вдохновения. Карты вызывают ассоциации, стимулируют творческий потенциал, становятся источником вдохновения для создания картин, скульптур, домов, эссе, стихов, песен и т.д. Ассоциативные метафорические карты помогают получить доступ к своему творческому началу, к собственной фантазии и интуиции. Ассоциативное мышление строится на умении создавать что-то новое, модифицируя уже существующее.

Развитие ассоциативного мышления тесно связано с воображением и способностью человека находить сходные элементы даже в самых различных вещах, а также с тренировкой образной памяти.

Проверка качества продукта (услуги) проводится с использованием **технологии «Экспертная труба»**. Каждая команда беседует 3 минуты с экспертом, за это время необходимо представить идею и ответить на вопросы эксперта. Ситуация повторяется многократно, новая попытка помогает уточнить идею, выкристаллизовать все смыслы и научиться доносить их до окружающих; вопросы эксперта порой касаются

тех областей, о которых команда ещё не задумывалась. В случае отсутствия нужного количества экспертов можно использовать заранее созданный открытый опрос в форме Гугл, в ПО iSpring или иной сервис создания опроса, труба получится с отложенным обсуждением, но команды могут в реальном времени отвечать на вопросы эксперта (интернет-опроса), а представление идеи будет позднее.

Завершается игра «Биржей стартапов», за представленные прототипы голосуют сами участники, используя специальные карточки для голосования или систему электронного голосования, например многофункциональный сервис <http://www.tricider.com/>. По итогам такого голосования определяется рейтинг стартапов.

В рамках программы «Школы ключевых компетенций» участники движения JuniorSkills в игровой форме развивали свои компетенции и получили инструменты, которые помогут им формировать компетенции в дальнейшем. Потенциал продуктивных методик и технологий в профильном обучении для формирования ключевых (надпрофессиональных) компетенций очень высок, с его реализацией связывают появление компетентности.

Когда ребята делают то, что значимо для них и востребовано в современном обществе, то осознанно выбирают своё будущее, понимают, что умение взаимодействовать в реальных жизненных условиях необходимо им.

На сегодняшний день уже накоплен некоторый опыт в формировании ключевых компетенций на основе интернет-технологий, выявлены условия для саморазвития личности средствами интернет-среды. Однако для эффективного решения этой проблемы требуются значительное преобразование существующих подходов, формирование новых региональных центров научно-методического и информационного обеспечения и сопровождения, стимулирующих желание постоянно обучаться, генерировать новые знания и адаптироваться под меняющиеся условия.

Список интернет-технологий остаётся открытым, так как с дальнейшим развитием

технологий появляются новые методы, приёмы и технологии, ещё более эффективно формирующие компетенции и раскрывающие креативные возможности людей. □

ЛИТЕРАТУРА

1. Злобина С., Агемян Р., Винников С., Ермоченко И., Кунгурова В., Полякова Е., Рожков А., Третьякова Е. Информационные технологии как средство развития креативных способностей студентов // Организация работы с молодёжью. — 2012. — № 9; URL: www.es.rae.ru/ovv/204-892 (дата обращения: 12.04.2016).
2. Павлова С.А. Обзор инструментов для сторителлинга URL: <http://www.slideshare.net/SvetlanaPavlova1/storytelling-ew-tutor> (дата обращения: 05.04.2016).