

## ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ИГРА «МЕМО» КАК РЕСУРС ФОРМИРОВАНИЯ SOFT SKILLS ОБУЧАЮЩИХСЯ ВУЗА

*Аннотация.* Целью данной статьи является изучение проблемы формирования «гибких навыков» (soft skills) и способов их развития у студентов. Автор проводит аналитический обзор исследований в данной области, сопоставляя и выделяя наиболее эффективные пути формирования исследуемых навыков. Описывается реализация авторской образовательной игры «Мемо» в курсе изучения педагогики. На основании результатов апробации данной игры делаются выводы о ее результативности для развития soft skills и перспективности исследований в этом направлении.  
*Ключевые слова:* образовательная игра; soft skills; обучающиеся вуза; организация образовательной деятельности; педагогика.

Ksenia S. Lebedeva

Altai State Pedagogical University, Barnaul, Russia, skk86@mail.ru

## USING THE EDUCATIONAL GAME “MEMO” TO DEVELOP SOFT SKILLS IN UNIVERSITY STUDENTS

*Abstract.* This paper examines the issues and methods of developing soft skills in university students. The author provides an analytical review of research in this area, comparing and highlighting the most effective methods of formation of the studied skills. One such method is educational games; the author shares examples of using a game called “Memo” in teaching a course on pedagogy, making conclusions about the effectiveness of such games in developing soft skills.  
*Keywords:* educational game; soft skills; university students; organization of educational activities; pedagogy.

Современное образование претерпевает ряд изменений, связанных с возрастающей ролью цифровизации и ориентацией на приобретение обучающимися вуза и колледжа навыков soft skills («гибких навыков»), которые раскрываются как социально-коммуникативные, когнитивные навыки, атрибуты личности и составляющие эмоционального интеллекта [1, 2].

Несмотря на то, что данные требования к подготовке студентов предъявляются со стороны общества уже в течение нескольких десятилетий во всем мире, ученые подчеркивают, что отечественные исследования в этой области являются несистемными и «узкими» относительно специфики использования [1, 2, 3]. Так, большинство работ в этой сфере посвящено бизнес-образованию, хотя умения soft skills признаются как над-профессиональные личностные компетенции. Следовательно, их формированию и развитию стоит уделять внимание во всех образовательных направлениях и профилях. Ведь именно благодаря им осуществляется «понимание и представление корпоративных интересов, постановка и решение профессиональных задач» [4].

В этом плане педагогический вуз является флагманом для реализации этой миссии, на наш взгляд, ведь именно через педагога школьники – будущие специалисты получают возможность развивать свои

«гибкие навыки», которые будут им необходимы в дальнейшем в профессиональной деятельности [5]. Вместе с тем для того, чтобы их формировать у обучающихся школ, самому выпускнику вуза необходимо ими владеть в совершенстве. Однако анализ практики показывает, что зачастую присутствует разрыв между данными образовательными запросами и реальным положением. Многие студенты «не обретают навыки самообразования, а делают то, что им говорят делать, посещая образовательные события без осмысленного отношения к происходящему» [6].

Причина этого может заключаться не только в образовательных способностях обучающегося, а в отсутствии мотивации и методик обучения, используемых для этого. Показательны, на наш взгляд, результаты исследования Л.К. Раицкой, Е.В. Тихоновой [1], где преподаватели и студенты единодушно выразили мнение о том, что методы обучения больше, чем его содержание, влияют на развитие soft skills. В качестве наиболее эффективных методов респондентами были выделены методы кейс-стади, технологии групповых проектов, имитационных игр-симуляций. Традиционные формы и методы набрали наименьшее количество выборов (лекция, семинар, практикум – в среднем по 15 %). Интересным выступает тот факт, что студенты большую роль при формировании soft skills отдают группо-

вым проектам (89 %), а преподаватели – методам анализа конкретных ситуаций (88 %).

Вместе с тем немаловажным фактором для формирования «гибких навыков» является и специфика предмета. Так, в пятерку дисциплин, влияющих в большей степени на развитие soft skills, по мнению опрошенных, входят теория коммуникации (82 %), иностранные языки (81 %), социология (62 %), менеджмент (61 %) и социально-гуманитарные дисциплины (60 %).

Особое внимание, на наш взгляд, стоит уделить такой дисциплине, как педагогика, входящая в блок социально-гуманитарных дисциплин и изучаемая в педагогических вузах с первых курсов. Это объясняется тем, что, как и любые навыки, soft skills формируются постепенно, и для результата необходимо начинать этот процесс раньше, не ожидая включения профессионального (методического) блока дисциплин, изучаемого студентами намного позже. Кроме этого, педагогика предоставляет возможности использовать различные формы и методы обучения как единицы закрепления на практике изученной теории. Содержание нового педагогического ядра предполагает также включение новой дисциплины «Методика и технологии обучения» в ряде педагогических специальностей, где педагогика может представлять как эффективный ресурс формирования soft skills.

В качестве одного из результативных методов обучения для развития данных навыков, который может быть использован при изучении педагогики, выступает образовательная игра. На данный момент наблюдается повышенный интерес к этому виду деятельности среди исследователей процесса формирования «гибких навыков». Анализ источников только за 2022–2023 гг. позволил выделить свыше 30 публикаций, посвященных играм на различных ступенях образования, использованных для этой цели. При этом интересной представляется модификация игр. Так, некоторые разработчики стали трансформировать и комбинировать традиционные виды игр и современные с использованием цифровых ресурсов [7, 8].

С учетом всего вышесказанного нами предлагается привлечение обучающихся к изучению курса педагогики с помощью образовательной игры «Мемо», ориентированной на развитие отдельных «гибких навыков». В исследовании участвовали 120 студентов педагогических специальностей Алтайского государственного педагогического университета в течение 2022–2023 гг.

Название игры было выбрано нами не случайно, т. к. игровой целью ее является запоминание отдельных карточек («мемо» от англ. “memory” – память,

запоминающий). Истоки данной игры можно найти в японских играх awase («соединение») и kai-awase («игра в ракушки»). В этих играх необходимо было объединить вместе около 360 пар различных изображений, объединенных по определенному признаку (цвету, теме и т. п.). В дальнейшем компания «Равенсбургер», занимающаяся выпуском настольных игр для всех возрастных групп, запатентовала этот вид игры, преобразовав ее в более упрощенный вариант игры «Мемори».

Механизм игры заключается в том, что перед игроком в начале игры раскладывается несколько карточек с определенными изображениями. Отдельные карточки повторяются и образуют пары. Необходимо запомнить расположение двух одинаковых карточек с изображениями за отведенное время. В дальнейшем все карточки переворачиваются обратной стороной без картинок, а задача игрока состоит в верном поиске пар. Если пара найдена верно, то, соответственно, она убирается, а игрок продолжает отгадывать оставшиеся. Выигрывает тот игрок, кто угадает большее количество пар.

Правила этой игры были сохранены и немного модернизированы в соответствии с дидактическими задачами, стоящими перед нами. В частности, мы столкнулись с проблемой отсутствия мотивации студентов изучать исторический материал по педагогической тематике. Большинство обучающихся не связывали личности великих педагогов (Я.А. Коменского, И.Г. Песталоцци, К.Д. Ушинского и пр.) с современными реалиями. Многие обучающиеся не могли запомнить большой объем информации, связанный с их биографиями и другими важными фактами.

Традиционная работа по созданию презентаций в программе PowerPoint не приносила результатов, т. к. сводилась лишь к перечислению фактологического материала. Студенты умели составить презентацию, найти изображения с педагогами, но информация ими не осмысливалась, критически не перерабатывалась. Хотя работа подразумевала коллективный характер подготовки презентаций и выступлений, многие обучающиеся выбрали индивидуальный вид выполнения. Кроме того, даже при работе в группах весь материал не обсуждался всеми участниками заранее, а делился на определенные части. Это приводило к тому, что каждый участник группы знал только собственный фрагмент выступления, не вдаваясь в подробности остальной информации.

Таким образом, нами был выявлен низкий уровень развития soft skills по таким показателям, как критическое мышление, навыки самоучения (когнитивные навыки), а также групповая работа,

ответственность, этика общения (социально-коммуникативные навыки).

С учетом данных обстоятельств нами был предложен такой вариант работы. Студенты делились на несколько групп. Каждая группа разрабатывала собственную игру по теме «Великие педагоги». На начальном этапе работы с обучающимися было проведено совместное обсуждение механизма разработки игры и правил. В результате этого нами были определены следующие требования к каждой игре, разрабатываемой в группе:

1. В игре должно быть не менее 12 карточек, 2 карточки должны быть одинаковыми, всего должно быть не менее 6 пар.

2. Каждая карточка должна изображать портрет определенного педагога, заранее был оговорен список педагогов, которые должны быть на карточках.

3. У каждой игры должна быть инструкция, где были бы, во-первых, прописаны правила игры; во-вторых, к каждому изображению педагога дополнительно представлялась кратко такая информация, как: полное имя, фамилия, отчество (при наличии), годы жизни, краткая биография, самые известные труды; какой вклад внес этот ученый в педагогику; интересные факты о педагоге.

4. Игра должна быть эстетически оформлена, творческий подход к оформлению и составлению игры приветствуется.

После этого каждая группа работала самостоятельно, используя, с одной стороны, источники, предложенные преподавателем, с другой – самостоятельно осуществляя поиск в интернет-пространстве. Использование интернет-ресурсов не запрещалось, единственным требованием являлось наличие ссылки на источник.

Спустя неделю самостоятельного поиска и оформления игры каждая группа продемонстрировала результат. Презентация заключалась в том, что каждый участник рассказывал о своем вкладе в разработку игры, возможных трудностях и способах их преодоления. Затем по очереди каждая группа играла в разработанную другой командой игру. Отдельно оценивалась работа по составлению собственной игры и очная игра во время занятия.

Ход игры был представлен следующим образом:

1. От каждой группы выходил один представитель-ведущий и один представитель-игрок.

2. Ведущий выбирал любого игрока из другой команды.

3. Игроку предоставлялось время для того, чтобы запомнить расположение карточек с изображениями педагогов. Затем карточки переворачивались обратной стороной, и он должен был найти и пере-

вернуть две одинаковые картинки. Для этого ему предоставлялось 3 попытки.

4. После того, как игроку удавалось сделать правильный выбор, он должен был назвать краткую информацию о том педагоге, который был представлен. В случае затруднения команда могла ему помочь.

Выигрывала та команда, которая безошибочно могла рассказать о педагогах, которые были представлены на выпавших им карточках. Затем ведущий и игрок менялись, и игра заново возобновлялась. Каждый игрок любой команды мог быть по очереди и ведущим, и отвечающим.

Пример разработанных карточек представлен на рисунке 1.



Рис. 1. Карточки игры «Мемо» по теме «Великие педагоги»

Как видим, на рисунке 1 представлено 12 карточек с изображениями, каждое из которых пронумеровано на уголке карточки: под цифрой 1 – И.Г. Песталоцци, 2 – Я.А. Коменский, 3 – Ф.А. Дистерверг, 4 – И.Ф. Герbart, 5 – В.А. Сухомлинский, 6 – А.С. Макаренко. Не все изображения разложены попарно с целью усложнения задачи отгадывающего игрока.

На заключительном этапе работы обсуждались достоинства и недостатки использования такой деятельности обучающимися. Все студенты отметили заинтересованность в этом виде работы и ее продолжении.

Таким образом, разработка и реализация данной образовательной игры позволила студентам:

- Реализовать на практике умения, связанные с коллаборацией, т. к. необходимо было самостоятельно разделиться на группы, определить каждому участнику свой массив работы, договориться с другими участниками о механизме их взаимодействия при создании игры и ее презентации (социально-коммуникативные навыки soft skills).

- Развить информационные навыки посредством того, что каждый участник группы должен был найти самостоятельно информацию об известном педагоге, адаптировать ее для игры, выбрать интересные факты о нем, критически переосмыслить полученный материал (когнитивные навыки soft skills).

- Проявить определенную когнитивную гибкость и креативность при создании игры и ее презентации. Это выражалось в том, что дизайн и оформление игры разрабатывались самой командой, не задавались какие-то определенные рамки (кроме тех, что были обозначены выше). В резуль-

тате каждая группа разработала индивидуальный дизайн игры. Кто-то реализовал ее в виде красочной настольной игры с собственной печатной инструкцией, кто-то поместил инструкцию в виде блокнота с прикрепленными отсеками для карточек. По полученным творческим продуктам можно было отследить уровень творческих способностей каждый группы. Когнитивная гибкость заключалась в том, что студентам для выполнения творческой задачи необходимо было перестроить способы мышления, основанные на репродуктивном извлечении информации, на нестандартные для них подходы к решению проблемы.

- Найти собственные мотивы для изучения учебной информации, связать ее с личным образовательным опытом.

В качестве дальнейшего перспективного исследования нами предполагается изучение влияния данной игры на другие компоненты soft skills, а также разработка цифровой версии игры.

### СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Раицкая Л. К., Тихонова Е. В. Soft skills в представлении преподавателей и студентов российских университетов в контексте мирового опыта // Вестник РУДН. Сер.: Психология и педагогика. 2018. Т. 15, № 3. С. 350–363.
2. Nikitina L., Furuoka F. Sharp focus on soft skills: a case study of Malaysian university students' educational expectations // Educational Research for Policy and Practice. 2012. Vol. 11. P. 207–224.
3. Жадько Н. В., Безруких М. М. Формирование «мягких» навыков в профессиональном обучении // Профессиональное образование. Столица. 2011. № 8. С. 14–15.
4. Уварина Н. В., Корнеева Н. Ю., Микрюков Ю. В. Soft skills: актуальность, история, перспективы развития. Современные тенденции развития профессионального образования // Профессиональное образование в России и за рубежом. 2021. № 4 (44). С. 40–46.
5. Короткая М. В., Попова Е. Д. Развитие soft skills у студента вуза через работу со школьниками // Высшая школа. 2016. № 12-1. С. 54–55.
6. Современные детерминанты развития soft skills / С. Н. Бацунов, И. И. Дереча, И. М. Кунгурова, Е. В. Слизкова // Научно-методический электронный журнал «Концепт». 2018. № 4 (апрель). С. 198–207. URL: <http://e-koncept.ru/2018/181018.htm> (дата обращения: 07.07.2023).
7. Формирование навыков командной работы у будущих педагогов при разработке дидактических игр с традиционными и цифровыми компонентами / Н. И. Исупова, М. С. Перевозчикова, Т. В. Машарова, С. В. Зенкина // Перспективы науки и образования. 2022. № 1 (55). С. 130–146.
8. Минева О. К., Арманская О. В. Развитие надпрофессиональных компетенций и гармонизация рынка труда прикаспийских стран посредством геймификации образовательного процесса // Педагогические исследования. 2023. Вып. 1. С. 88–102.

*Статья поступила в редакцию 10.05.2023; одобрена после рецензирования 05.06.2023; принята к публикации 09.06.2023.*

*The article was submitted 10.05.2023; approved after reviewing 05.06.2023; accepted for publication 09.06.2023.*