

ИННОВАЦИИ В ОБРАЗОВАНИИ: ИДЕИ, ПОИСКИ, РЕШЕНИЯ

Маркова Лия Викторовна,

педагог-психолог,

МКОУ «СОШ с. Никольское» МО «Енотаевский район»,

Астраханская область

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ 4К КОМПЕТЕНЦИЙ В ОБРАЗОВАНИИ. ОБУЧАЮЩАЯ (КОМАНДНАЯ) ИГРА «ПРОФЕССИИ БУДУЩЕГО»

Аннотация. В статье представлена разработка обучающей игры по профориентации «PROфессии будущего» для обучающихся 10 классов, которая открывает для учеников возможность применять и развивать компетенции «4К». Предлагаемую обучающую игру можно использовать во внеурочной деятельности или в рамках элективного курса по профориентации.

Ключевые слова: 4К компетенции, креативность, критическое мышление, коммуникация, координация, профессии будущего.

В нашей стране специалисты в образовании выделяют четыре ключевых навыка, которая получила название «Система 4К»:

1. Критическое мышление (Critical Thinking);
2. Креативность (Creativity);
3. Коммуникация (Communication);
4. Координация (Coordinating With Others).
5. Подробнее о каждом из четырех «К»

• **Критическое мышление** — это умение ориентироваться в потоках информации, видеть причинно-следственные связи, отсеивать ненужное и делать выводы. Чтобы находить решения даже в случае провала, надо понимать причины своих успехов и неудач.

• **Креативность** позволяет оценивать ситуацию с разных сторон, принимать нестандартные решения и чувствовать себя уверенно в меняющихся обстоятельствах. Человек с развитой креативностью стано-

ИННОВАЦИИ В ОБРАЗОВАНИИ: ИДЕИ, ПОИСКИ, РЕШЕНИЯ

вится творцом. Он может генерировать идеи и развивать начинания других людей. Преодоление трудностей превращается для него в увлекательную головоломку.

- **Коммуникация.** Сейчас все находятся на расстоянии телефонного звонка или сообщения практически круглые сутки. Умение договариваться и налаживать контакты, слушать собеседника и доносить свою точку зрения стало жизненно важным навыком.

- **Координация (сотрудничество)** тесно связана с коммуникацией, но относится к профессиональной сфере. Это умение определить общую цель и способы ее достижения, распределять роли и оценивать результат.

Характеристика заданий для развития 4К компетенций:

Поставленная задача предполагает больше одного или множество возможных решений;

В центре задачи лежит либо мини-проект, либо создание/конструирование некоторого продукта с использованием нестандартных средств;

Задание позволяет развивать кратко очерченный сюжет в рамках заданной предметной проблемы;

Задание предполагает работу в группе с возможным выделением подзадач для автономной или парной работы;

Благодаря заданиям учащиеся получают возможность самостоятельно углубиться в мир профессий, что открывает обширное поле для работы, в том числе одарённым учащимся.

Обучающая (командная) игра «PROфессии будущего»

(игра, направленная на профориентацию по профессиям будущего)

Возраст участников: 10 класс

Цель: познакомить учащихся с профессиями будущего в игровой форме

ИННОВАЦИИ В ОБРАЗОВАНИИ: ИДЕИ, ПОИСКИ, РЕШЕНИЯ

Задачи: формирование у школьников представлений о мире будущих профессий; способствовать формированию компетенций коммуникации и сотрудничества (кооперации).

Продолжительность игры: 35-40 мин.

Игра «PROфессии будущего» может быть использована в качестве активной формы профессиональной ориентации школьников 10 класса.

Оборудование: мультимедийное оборудование, презентация к уроку в Power Point, раздаточный материал для учащихся секундомер, гонг, конверты с заданиями, музыка, табло результатов

Форма: деловая игра.

Описание игры

1.Подготовительная работа

Информирование о проведении игры, оформление помещения, подготовка игрового поля для команд, утверждение состава жюри из числа педагогов, родителей, школьников; подготовка конвертов с заданиями; деление учащихся на команды, выбор капитанов.

2. Порядок проведение игры.

Игра начинается со вступительного слова ведущего, который приглашает команд к игровому полю, представляет членов и председателя жюри, объясняет порядок и условия проведения игры. Председатель жюри следит за соблюдением правил игры и точностью подсчета результатов. Каждый раз после озвучивания задания или получения конверта, начинается отчет времени. Перед выполнением каждого задания определяется время на подготовку ответа и может составлять 1-3 мин. После каждого задания на табло вывешивается результат.

3. Подведение итогов

В конце игры жюри подводит окончательные итоги. Команда-победительница определяется по наибольшему количеству набранных баллов.

ИННОВАЦИИ В ОБРАЗОВАНИИ: ИДЕИ, ПОИСКИ, РЕШЕНИЯ

План проведения мероприятия:

1. Организационный момент.
2. Информационный блок (с элементами беседы, с показом видео).
3. Практический блок (работа команд)
4. Подведение итогов.

Ход игры

- Добрый день. Ребята, мы живем в такое время, когда постоянно происходят изменения в обществе. В связи с этим исчезают и появляются новые профессии. Скажите, какие профессии, исчезнувшие из повседневной жизни, вы знаете? А какие новые, современные, профессии появились?

Вы сегодня ученики, пройдет немного времени и вам всерьез надо будет задуматься о выборе профессии. Выбор профессии – это очень важный шаг в жизни каждого из вас. Мир профессий обширен и многообразен, однако человек, как правило, имеет представление только о малой его части. Чем меньше их известно, тем сложнее определиться с выбором. Прежде, чем определиться в выборе профессии, надо постараться познакомиться со многими из них. Эксперты-практики утверждают, что пройдет немного времени и навсегда могут исчезнуть из жизни некоторые профессии и появятся новые. А чтобы, не растеряться в мире профессии, специалисты разработали «Атлас профессии».

Просмотр видео «Атлас профессии»

- Мы с Вами просмотрели видео и узнали, для чего был создан Атлас профессий, какую информацию можно в ней найти. Как вы поняли, наша игровая программа будет посвящена профессиям будущего, а сейчас команды займите места. Игра будет состоять из 5 заданий. Оценивать будет вашу работу жюри. На каждое задание дается определенное время. Кто первый справится с заданием, тот поднимает руку. Каждая команда получает карточки - задания.

1 задание. «Сложи цитату»

ИННОВАЦИИ В ОБРАЗОВАНИИ: ИДЕИ, ПОИСКИ, РЕШЕНИЯ

В карточке даны слова, Вам необходимо составить из этих слов высказывание американского писателя-фантаста, популяризатора науки, биохимика Айзека Азимова. Эта цитата начинается Атлас новых профессий. За правильный ответ команда получает 1 балл, а та команда, которая первая принесет карточку с правильным ответом получит дополнительный 1 балл.

**в - самое раз когда на прямо будущее
наших превращается
сейчас глазах настоящее то как время**

“Сейчас — как раз то самое время, когда настоящее прямо на наших глазах превращается в будущее”.

2 задание «Умники и умницы»

В карточке даны слова, которые имеют отношение к профессиональной деятельности человека: «профессия», «специальность», «квалификация», «должность», «навыки», «умения» даны толкование этих слов. Вам нужно соотнести данные слова и их толкование.

3 задание: «Профессии будущего»

Для каждой команды подготовлены разделы из Атласа:

Образование. Авиация. Медицина. Сельское хозяйство. Строительство. Туризм и гостеприимство.

Каждая группа получает типы профессий. За 2 минуты команде необходимо выбрать по 3 профессии, относящиеся к каждому типу: “человек-человек”, “человек-техника”, “человек- знаковая система”, “человек- художественный образ”, “человек-природа”.

4 задание. «Профессии 21 века»

На одной карточке даны описания самых необычных профессий будущего. Ваша задача выбрать из предложенного списка, соответствующую

ИННОВАЦИИ В ОБРАЗОВАНИИ: ИДЕИ, ПОИСКИ, РЕШЕНИЯ

описанию профессию: **ИТ-медик, разработчик BIG DATA, организатор интернет – сообществ, сетевой юрист, проектировщик нанотехнологических материалов, цифровой лингвист.**

5 задание: «Отраслевые профессии будущего»

Каждой команде выдается конверт. В конверте лист с названием профессии и бланк ответов. Ваша задача правильно распределить эти профессии по отраслям и заполнить бланк.

Профессии: дизайнер эмоций, эксперт по здоровой одежде, тайм-брокер, медиаполицейский, виртуальный адвокат, тренер творческих состязаний, архитектор виртуальности, куратор коллективного творчества, техно-стилист, разработчик медиапрограмм, редактор агрегатов контента.

Отрасли	Профессии
Медиа и развлечения	
Легкая промышленность	
Культура и искусство	
менеджмент	

- На этом наша игра подходим к концу. Слово для подведения итогов предоставляется жюри. Один из авторов книги «Атлас профессий» ректор Московской школы управления «Сколково» Андрей Шаронов сказал: «Если Атлас убедит вас, что ваше будущее, ваша карьера могут оказаться гораздо интереснее тех, которые вы себе представляли ранее, и, самое главное, зависят исключительно от вас, то этот труд исследователей был не напрасен». Всем участникам желаем правильного выбора профессии!

Рефлексия. Ребята, что вам показалось самым важным (интересным, сложным, т.п.) в ходе игры? Что у вас получилось/не получилось по собственным ощущениям? Что бы вы сделали по-другому в следующий раз?

Спасибо всем за активное участие в игре!

ИННОВАЦИИ В ОБРАЗОВАНИИ: ИДЕИ, ПОИСКИ, РЕШЕНИЯ

Практическая значимость. В дальнейшем предлагаемую обучающую игру можно использовать во внеурочной деятельности или в рамках элективного курса по профориентации.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. <https://astrakhan.hh.ru/article/25673>
2. <https://trends.rbc.ru/trends/education/5d6e48529a7947777002717b>
3. <http://www.it4youth.ru/page/220/>
4. <https://www.youtube.com/watch?v=RDBQkWe8G5E>