

«Игровые технологии при формировании 4К-компетенций на уроках английского языка»

Знаний и умений, которые формировала школа в прошлом веке, недостаточно для того, чтобы стать успешным в наше время. Развитие технологий, глобализация, демографические проблемы активно меняют общество. Наиболее важными становятся социальные умения, критическое мышление, умение кооперироваться с другими людьми, решать проблемы. Система образования также переосмысливает свои цели и включает в образовательные программы все более широкий перечень навыков. Школа берет на себя ответственность и за когнитивное, и за социально-эмоциональное развитие детей, понимая, что они неотделимы друг от друга.

Концепция 4К - креативности, критического мышления, кооперации и коммуникации — четырёх навыков, которые помогают успешно действовать в любой сфере, появилась в 50-х годах прошлого столетия в США. Её придумали специалисты, которые занимались подготовкой кадров для вооружённых сил. Они поняли, что для высоких результатов ученикам недостаточно отлично обращаться с механизмами и развивать основные навыки для работы — *hard skills* (с англ. «**жесткие навыки**») — профессиональные, технические компетенции, которые можно наглядно продемонстрировать, оценить и проверить (набор текста на компьютере, вождение автомобиля, знание иностранного языка, использование компьютерных программ и др.)

Не менее важным является умение взаимодействовать с коллегами и клиентами. Их также называют мягкими или гибкими навыками — *soft skills* (с англ. «**мягкие навыки**») – это универсальные социально-психологические качества, которые не зависят от профессии, но непосредственно влияют на успешность человека.

Наиболее востребованные гибкие навыки:

- ❖ умение работать в команде;
- ❖ критическое мышление;
- ❖ креативность;
- ❖ коммуникация.

Почему именно эти компетенции были выбраны в качестве ключевых? Во многом это обусловлено итогами новейших мировых исследований, в ходе которых выяснялись компетенции, на которые ориентируется профессиональное сообщество. То есть определяется набор компетенции выпускников школы, которые будут востребованы в будущем. В России, в частности, это направление курируется Благотворительным фондом Сбербанка России «Вклад в будущее». С 2016 года при содействии фонда был запущен проект «4К современного мира. Формирование компетенций XXI века и оценка индивидуального прогресса в их развитии». Наша школа в 2021 году вступила и начала реализовывать проект «Вместе мы можем...». В рамках данной работы предпринята попытка разработать блоки учебных заданий, с помощью которых можно оценить уровень сформированности описанных компетенций.

Впервые о компетенциях «4К» заговорили на западе - в 2013 году в 2 университете Монктона (Канада) был запущен проект под руководством Дианы Прюно. Далее были аналогичные проекты в странах Азии – Гонконге, Южной

Корею, Сингапуре, Японии, а также во Вьетнаме. В ходе исследований изучались документы, регламентирующие образовательную политику, а также образовательные стандарты. В общей сложности масштабному исследованию подверглись 152 страны, в ходе которого выделили четыре наиболее часто встречающиеся компетенции, ставшие в дальнейшем «4К».

Что же мы понимаем под концепцией «4К»? Прежде всего, это **критическое мышление**, подразумевающее под собой развитое системное мышление, стратегическое мышление. В общих чертах, такое мышление подразумевает под собой целостное восприятие явления или предмета, с учетом разнообразных связей с другими понятиями. Системное мышление противопоставляется предметному мышлению, которое не учитывается взаимосвязи между объектами. Ярким примером предметного явления является притча о трех слепых и слоне. *Трое слепых встретили слона и стали его ощупывать, чтобы понять, как он выглядит. Первый слепой нащупал хобот и решил, что слон похож на змею. Второй слепой потрогал бивень и решил, что он похож на палку. Третий слепой, исследовав ногу животного, пришел к выводу, что слон похож на колонну.*

Таким образом, они долго спорили и каждый пытался доказать свою правоту, хотя все трое были и правы и неправы одновременно. Ключевым отличием системного мышления от предметного является то, что гипотетического слона человек видит целиком и поэтому строит своё представление о нем.

Одним из наиболее распространённых определений такого сложного понятия как **креативность**, является способность представить и разработать новые подходы к решению проблем, ответы на вопросы, стоящие перед субъектом, или выражать идеи, применяя, синтезируя и видоизменяя знания.

Кооперация определяется как умение работать в группе, действовать сообща. Кооперация включает в себя умение принимать и учитывать различные взгляды на тот или иной вопрос, вырабатывать единую цель деятельности. В итоге можно сказать, что кооперативные умения - это умения создавать общности для решения поставленных задач.

В качестве основного определения **коммуникации** рассматривается способность ученика задавать вопросы одноклассникам и отвечать на них понятным образом. Кроме этого, коммуникационные навыки позволяют в случае необходимости обращаться за разъяснениями, а также разъяснять свои идеи и мысли.

При всем высоком уровне разработанности концепции «4К», выделяется определенная проблема – отсутствие четких механизмов развития у учащихся данных навыков на уроке. То есть в ближайшем будущем предстоит долгий процесс интеграции компетентностей «4К» в учебный процесс общеобразовательной школы. При этом стоит отдельно сказать, что 4К-компетенции очень близки к метапредметным образовательным результатам ФГОС начальной школы. Так, ФГОС среди метапредметных результатов обучения выделяет «способность находить решение задачи в условиях отсутствия очевидных образцов и алгоритмов», что соотносится с креативным мышлением. Или вот такой пример из ФГОС начальных классов «способность анализировать поставленную задачу, планировать, выделять главное и второстепенное в ней, применять технологии, правила и модели для ее решения, оценивать результат», которому в «4К» соответствует критическое мышление. Если говорить о

коммуникации, то во ФГОС есть следующий метапредметный результат «способность формулировать, кодировать и передавать сообщения, а также получать и декодировать ответы».

Кооперация в образовательном стандарте отражается в виде «способности работать в команде (оценивать участников команды, осуществлять командные действия, признавать существование различных точек зрения). Способность формулировать, кодировать и передавать сообщения, а также получать и декодировать ответы. Способность критически оценивать аргументацию (свою и партнеров по команде)». Все это говорит о том, что в структуре начального образования уже есть определенные понятия, связанные в той или иной мере с 4К-концепцией.

Организация игровой учебной деятельности при формировании 4К-компетенций.

Надо создать ситуацию вовлеченности детей в решение задания, соотнести их с реальным опытом. Это, во многом, и обеспечивается игровыми технологиями на уроке.

Следующий критерий – это наличие *когнитивного вызова* для учащегося, создающего трудности на пути решения проблемы. Кроме этого, задание должно развивать конкретные умения для одной или нескольких дисциплин, то есть нести новое *знание*. Важнейшим критерием для разработки урока в соответствии нашей концепцией являются задания, направленные на разработку *видимого продукта*. Этот тезис также отлично сочетается с игровой деятельностью на уроке – учащиеся в процессе игры создают некие продукты, являющиеся важными итогов их познавательной деятельности. Следующим важным элементом урока должна быть *дискуссия*, подразумевающая критическую оценку выполненного задания всем классом. Также необходимо учитывать в заданиях возможность *выбора* для учащихся, то есть выбора стратегии, инструментов, способов решения или представления результатов. И, наконец, для формирования компетенций кооперации и коммуникаций форма работы на уроке должна быть преимущественной групповой, направленной на стимулирование учеников сотрудничать друг с другом.

Игровые технологии как способ формирования 4К-компетенций.

Для органичного внедрения разработанных заданий типа «4К» в структуру урока в начальной школе применяются игровые технологии, отвечающие следующим принципам:

1. Активность играющих школьников – проявление интеллектуальных и физических возможностей учащихся;
2. Эмоциональность дидактической игры – проявляется в сильном воздействии игры на обучающихся;
3. Индивидуальная направленность игры – отражает сугубо личное отношение школьника к игре, в которой наряду с интеллектуальными развиваются и иные качества;
4. Коллективность – отражает совместный характер взаимосвязанной и взаимозависимой игровой деятельности;
5. Целеустремленность – подчеркивает, что личные цели играющего должны совпадать с общими целями команды;

6. Результативность – осознание итогов дидактической игры как конкретных достижений школьника в усвоении новых способов учебной деятельности.

В качестве основной формы игры берем *интеллектуально-ролевая* игра. Это своеобразный гибрид двух видов дидактических игр – ролевой и интеллектуальной. В ролевой игре реализуются множество функций: мотивационная, воспитательная и образовательная, которая является главной.

Для младших школьников наиболее приемлемыми являются сюжетно-ролевые игры, основанные на мультфильмах, сказках, в которых имитируется не только деятельность, но и отношения между людьми. В рамках интеллектуальных игр учащиеся приобщаются к системе культурных ценностей, у детей выявляются и развиваются природные задатки и творческий потенциал детей, реализуются склонности и способности детей в разнообразных сферах человеческой деятельности.

Также учащиеся учатся в ходе интеллектуальной игры: слушать и слышать друг друга; приобретают навыки групповой работы, направленной на решение конкретной задачи; а также принимать решения, может быть, даже неординарные. Интеллектуально-ролевая игра совмещает данные достоинства двух видов игр в одной. В структуре интеллектуально-ролевых игр выделяются следующие компоненты:

- задачи;
- содержание;
- сюжет;
- правила;
- средства;
- роли;
- игровые действия;
- игровые ситуации;
- результаты.

Наиболее оптимальной формой организации дидактических игр на уроках является интеллектуально-ролевые игры, обеспечивающие интеграцию заданий типа «4К». Именно дидактические игры позволяют полноценно вовлекать учащихся в работу, формировать вызов для работы, позволяют организовывать групповую форму работы, предоставляют учащимся возможность выбора способа решения проблемы или задания. Кроме того, игровые формы для учащихся начальной школы являются наиболее органичными и привычными.

Список используемой литературы

1. Пинская М., Улановская И. Новые формы оценивания. Начальная школа. ФГОС. — М.: Просвещение, 2016.
2. Пинская М. А. Формирующее оценивание: оценивание в классе: учебное пособие. — М.: Логос, 2010.
3. Компетенции «4К»: формирование и оценка на уроке: Практические рекомендации / авторы-составители М. А. Пинская, А. М. Михайлова. – М. Корпорация «Российский учебник», 2019.
4. Современные образовательные технологии: учеб. пособие. / под ред Н. В. Бордовской. – М. КноРус, 2010.

5. Я — эффективный учитель. Как мотивировать к учебе и повысить успешность «слабых» учащихся: учебно-методическое пособие / сост.: Н. В. Бысик, В. С. Евтюкова, М. А. Пинская. — М.: Университетская книга, 2017.
6. Клустер Д. Что такое критическое мышление // Русский язык. 2002. № 29. С. 3.
7. Халперн Д. Психология критического мышления / Д. Халперн [пер. с англ.]. М.: Питер, 2000.