

Развитие мягких навыков (soft skills) у детей через игровую деятельность

(Методическая разработка: серия авторских игр)

Силинская Мария Андреевна, педагог-организатор
ОГБУДО «Центр одаренных детей «Гелиос», г.Рязань

Аннотация

В современном мире успех человека все чаще определяется не только профессиональными знаниями (hard skills), но и надпрофессиональными компетенциями – мягкими навыками (soft skills). К ним относятся умение общаться, работать в команде, творчески мыслить, управлять эмоциями и временем, решать конфликты. Дополнительное образование детей, с его гибкостью, практико-ориентированностью и акцентом на личностное развитие, является идеальной средой для целенаправленного формирования этих качеств. Одну из значимых ролей в этом процессе играет педагог-организатор, чья деятельность направлена на создание условий для самореализации, развития талантов и расширения социального опыта обучающихся через разнообразные досуговые и массовые мероприятия.

Методическая разработка представляет собой практико-ориентированный комплекс из трёх авторских игр, нацеленных на системное развитие soft skills у детей 11–16 лет в условиях дополнительного образования. Каждая игра выстроена по единому алгоритму:

- целевая аудитория;
- цели;
- краткий ход (с таймингом);
- формируемые компетенции;
- практические советы для педагога.

Дополнительному образованию, как и школьному, свойственна учебная усталость. Сгладить этот момент помогает систематическая игровая деятельность. В игре, без напряжения и страха перед оценками, дети естественным образом развивают гибкие навыки: коммуникацию, творчество и социальный интеллект. Игра помогает создавать благоприятный психологический микроклимат и условия для сотрудничества, вовлекает детей в совместную деятельность, поддерживает их социально значимые инициативы.

Практически каждая игровая ситуация способствует прокачке конкретных soft skills: командной работы, критического и креативного мышления, эмоционального интеллекта, самоорганизации.

Мягкие навыки – это универсальные компетенции, помогающие эффективно взаимодействовать с людьми, управлять собой и решать жизненные задачи. Для детей в системе дополнительного образования наиболее актуальны:

- Навыки работы с людьми (коммуникационные): эмпатия, работа в команде, ведение диалога, ненасильственное общение, разрешение конфликтов.

- Навыки управления собой (личностные): эмоциональный интеллект, саморефлексия, целеполагание, тайм-менеджмент, стрессоустойчивость.
- Навыки управления задачами (когнитивные): креативность, критическое и системное мышление, решение проблем, принятие решений.

Именно в игровой деятельности, являющейся естественной для ребенка, эти навыки формируются и отрабатываются наиболее органично.

Разработка охватывает три ключевые группы soft skills:

Коммуникационные (эмпатия, диалог, командная работа) — активно развиваются во всех играх.

Личностные (саморегуляция, целеполагание, стрессоустойчивость) — наиболее выражены в «Космической миссии».

Когнитивные (критическое мышление, решение задач) — доминируют в «Загадках рецепта „Счастье“».

Каждая игра одновременно затрагивает несколько компетенций, что соответствует принципу целостного развития личности.

Рекомендации по внедрению.

Для педагогов:

- провести предварительную диагностику уровня soft skills у группы;
- адаптировать сложность заданий под конкретный коллектив;
- уделить внимание этапности рефлексии (после каждого этапа игры).

Для организаторов:

- обеспечить техническое сопровождение (проектор, доступ в сеть);
- предусмотреть резервные варианты заданий на случай сбоев.

Для масштабирования:

- разработать критерии оценки динамики развития навыков;
- создать банк дополнительных кейсов для каждой игры.

В таблице 1 представлена подборка игр на развитие мягких навыков, успешно апробированных с учащимися Центра одаренных детей «Гелиос» и участниками творческих смен в оздоровительном лагере «Солнечный».

Таблица 1.

№ п/п	Ключевые мягкие навыки	Название игры	Возраст	Краткое описание
1.	Навыки работы с людьми (коммуникационные)	О героях на все времена	11-15 лет	Командная интеллектуальная игра в формате викторины, посвященная осмыслению понятия «герой» в контексте отечественной истории и культуры
2.	Навыки управления собой (личностные)	Космическая миссия	12-16 лет	Командный квест на тему выживания на неизвестной планете, в котором участники

				учатся эффективно действовать в условиях ограниченных ресурсов, стресса и неожиданных обстоятельств. Игра моделирует реальную кризисную ситуацию, требующую не только логики, но и эмоционального контроля, умения быстро перестраивать стратегию и работать в команде под давлением обстоятельств.
3.	Навыки управления задачами (когнитивные)	Загадки рецепта «Счастье»	12-15 лет	Детективный командный квест, в котором участники, разгадывая последовательные головоломки, «расследуют исчезновение учёного» и в итоге находят его личный рецепт счастья. Участие в игре дает детям возможность задуматься над философским вопросом: «В чём заключается счастье?».

Командная игра «О героях на все времена»

Целевая аудитория: Школьники (рекомендуемый возраст – 11-15 лет).

Фокус: коммуникационные навыки + патриотическое воспитание.

Механизмы развития soft skills:

- командное обсуждение сложных вопросов;
- аргументация позиции в диалоге;
- рефлексия о ценностных ориентирах.

Особенность: интеграция историко-культурного контекста, что усиливает смысловую нагрузку.

Риски: возможная поверхностность дискуссий без глубокой подготовки ведущего.

Цели:

✓ Развитие коммуникативных навыков: эмпатии, умения работать в команде, вести диалог и конструктивно разрешать конфликты.

✓ Способствование патриотическому воспитанию: укрепление исторической памяти через осмысление ключевых событий, личностей, городов-героев и духовных ценностей.

Краткий ход игры (40–60 минут):

Введение (5–7 мин): Обсуждение с участниками вопроса «Кто или что может быть героем?».

Основной раунд (25–35 мин): Команды по очереди выбирают вопросы из шести тематических категорий («Воинская слава», «Город-герой» и др.) с разной стоимостью баллов. На обсуждение дается 40 секунд.

Завершение (5–7 мин): Обсуждение результатов, рефлексия на тему преемственности поколений, награждение победителей.

Формируемые компетенции: Коммуникативная, социальная, гражданская, познавательная, ценностно-смысловая.

Техническое требование: Для корректной работы игры необходимо использовать презентацию в оригинальном формате .pptx, так как в ней реализована специальная навигация между слайдами.

Советы:

Презентация является ключевым элементом в игре, в ней налажен механизм переключения слайдов так, чтобы при нажатии на число (баллы) автоматически открывался нужный слайд, и также, когда открывается следующий слайд с ответом, по сторонам или у текста ответа находится незаметная область для переключения на слайд с номинациями и баллами. Работать в другом формате такой механизм не будет.

Приложение №1, №2 (Игра «О героях на все времена»)

Командная игра «Космическая миссия»

Целевая аудитория: Подростки и старшие школьники (рекомендуемый возраст 12-16 лет), участники тренингов по личностному росту и тимбилдингу.

Фокус: личностные навыки (эмоциональный интеллект, стрессоустойчивость) + командное взаимодействие.

Механизмы развития soft skills:

- принятие решений в условиях неопределённости;
- адаптация к внезапным изменениям;
- распределение ролей и ресурсов.

Особенность: моделирование кризисной ситуации, что активизирует навыки саморегуляции.

Риски: необходимость жёсткого тайм-менеджмента со стороны педагога.

Цели:

✓ Развитие ключевых личностных навыков: эмоционального интеллекта, саморефлексии, целеполагания, тайм-менеджмента и стрессоустойчивости.

✓ Совершенствование командного взаимодействия: аргументации, ведения конструктивного диалога и совместное принятие решений.

Краткий ход игры (45 минут):

Введение (5 мин): Ведущий знакомит участников с сюжетом: команда – экипаж корабля, потерпевшего крушение. Цель – выжить и подготовиться к эвакуации за 24 часа.

Планирование (15 мин): Команды получают список из 11 задач (оказать помощь, найти воду, построить укрытие и др.) и 15 ресурсов (аптечка, вода, тушёнка и т.д.). Их цель – расставить задачи по приоритету, распределить ресурсы и составить план.

Кризис (5 мин): Через 15 минут вводится неожиданное осложнение (появление опасного существа). Командам нужно срочно адаптировать свой план, придумав три конкретных действия для новой угрозы.

Презентация и оценка (15 мин): Команды представляют свои финальные планы. Результаты оцениваются по балльной системе, где баллы начисляются или снимаются в зависимости от реалистичности и приоритетности выбранных действий (например, - 30 баллов за попытку вступить в бой с существом).

Рефлексия (5 мин): Обсуждение процесса работы в команде, принятых решений и извлеченных уроков.

Формируемые компетенции: личностная (саморегуляция, анализ, стрессоустойчивость), коммуникативная (аргументация, диалог), социальная (командная работа, распределение ролей).

Советы:

Участники могут работать слишком быстро и не вдумчиво, а также наоборот слишком медленно. Педагогу нужно контролировать процесс и направлять работу. Фломастеры можно использовать для более понятного плана или же рисунка схемы. Участникам не нужно ограничивать себя на сухой расстановке действий.

Приложение №3, №4, №5 (Игра «Космическая миссия»)

Интерактивная игра-квест – «Загадки рецепта «Счастье»

Целевая аудитория: Подростки и старшие школьники (рекомендуемый возраст 12+ лет).

Фокус: когнитивные навыки (критическое мышление) + социально-нравственное развитие.

Механизмы развития soft skills:

- анализ разноформатной информации (шифры, QR-коды);
- коллективное обсуждение абстрактных понятий;
- рефлексия о личных ценностях.

Особенность: использование цифровых инструментов, что повышает вовлечённость.

Риски: зависимость от технической оснащённости (доступ в интернет).

Цели:

✓ Развитие когнитивных навыков: критического и логического мышления, анализа информации и решения нестандартных задач.

✓ Формирование социально-нравственных ориентиров через коллективное обсуждение темы личного и семейного счастья.

Краткий ход игры (40–60 минут):

Введение (5 мин): Знакомство с легендой. Команды («детективные агентства») получают первое задание о пропаже учёного, работавшего над «Рецептом счастья».

Расследование (30–45 мин): Команды последовательно открывают пронумерованные конверты, решая загадки разного формата (математические шифры, ребусы, задания с QR-кодами, связывающими их с произведениями искусства или географическими кодами). Каждый ответ указывает номер следующего конверта.

Финал и рефлексия (10 мин): В последнем конверте команды находят текст «Рецепта счастья» – личные размышления учёного о простых жизненных радостях и семье. Происходит групповое обсуждение, в котором участники делятся своим пониманием счастья.

Формируемые компетенции: познавательная (логика, анализ, работа с информацией), коммуникативная (взаимодействие в команде, аргументация), социальная (эмпатия, осмысление общечеловеческих ценностей).

Советы:

Часть заданий включает в себя использование телефонов и выход в интернет. Педагог должен предусмотреть смогут ли участники отсканировать задания и выйти в сеть. В ситуации, когда такой возможности нет, следует заранее распечатать материалы: задание в конверте №30 – распечатать картинки, которые показываются при сканировании, на обороте написать те же цифры, что и в изначальном задании; конверт №3 – распечатать одну или несколько копий текста; для выполнения конверта №54 нужно распечатать таблицу субъектов с соотношением их кодов.

Приложение №6, №7, №8 (Игра – «Загадки рецепта «Счастье»)

Приложения

1. «Командная игра «О героях на все времена». [Электронный ресурс] <https://disk.yandex.ru/i/4UaqhLmUtvK37w>
2. Презентация к занятию «Командная игра «О героях на все времена». [Электронный ресурс] <https://disk.yandex.ru/i/OaMen91z5hnKfw>
3. Командная игра «Космическая миссия» [Электронный ресурс] <https://disk.yandex.ru/i/8GZC-DS9fBT4tw>
4. Презентация к занятию «Командная игра «Космическая миссия». [Электронный ресурс] <https://disk.yandex.ru/i/w8k6Rh5bibVCIA>
5. Командная игра «Космическая миссия» приложение раздаточный материал [Электронный ресурс] <https://disk.yandex.ru/i/PQj8cbTqRf0CIQ>
6. Интерактивная игра-квест – «Загадки рецепта «Счастье» [Электронный ресурс] <https://disk.yandex.ru/i/qQJCAKKpl282ww>

7. Презентация к занятию «Интерактивная игра-квест – «Загадки рецепта «Счастье»». [Электронный ресурс] <https://disk.yandex.ru/i/-HHQ7tC-2C1oNA>
Слайд-шоу выполнено самостоятельно в программе WPS Office
8. Интерактивная игра-квест – «Загадки рецепта «Счастье» приложение задания [Электронный ресурс] <https://disk.yandex.ru/i/CX8d-erqGHSCrw>

Список литературы

1. Пепеляев Е. 7 упражнений для развития soft skills у дошкольников [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: <https://pedsovet.org/article/8-upraznenij-dla-razvitia-soft-skills-u-doskolnikov> (Дата обращения 24.01.2025).
2. Вильданова Л.Д. Роль педагога-организатора в учреждении дополнительного образования детей. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: <https://solncesvet.ru/opublikovannyie-materialyi/rol-pedagoga-organizatora-v-uchrejdanii-22134457239/#otzyvy-i-primery> (Дата обращения 24.01.2025).
3. Донченко И., Мордасов М. ТОП-21 soft skills для детей. Обзор практик [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: https://edexpert.ru/top21_soft_skills (Дата обращения 24.01.2025).