

Формирование у детей КЛЮЧЕВЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ (рекомендации для родителей)



Авторы:

Акимова Е.В., старший воспитатель,
Волкова Е.Н., учитель-логопед

г. о. Самара
2025г.

Что такое hard skills и soft skills?

Успех человека как специалиста в какой-то области зависит от 2-х типов навыков: hard skills и soft skills. По-русски: жесткие навыки и мягкие или гибкие навыки.

Hard skills – узко специализированные знания и умения. Их человек получает и развивает в колледже/вузе/на курсах/тренингах и использует в своей профессиональной деятельности. Например, навык синхронного перевода для переводчика или умение пользоваться фотошопом для фотографа или дизайнера.

Soft skills – социальные, психологические, эмоциональные и другие навыки, которыми человек пользуется в решение разных проблем: бытовых, рабочих, межличностных. База этой группы навыков формируется еще в раннем детстве и развивается в течение всей жизни. Но прогресс в зрелом возрасте будет более медленным и сложным, чем в школьный и дошкольный период. Поэтому особенно важно выстроить прочный фундамент для soft skills у ребенка.

Зачем нужно развивать soft skills?

Приведем пример простыми словами, чтобы разница между hard и soft skills стала более ощутимой, а необходимость их развития – понятной.

Человек может быть компетентным программистом с высшим образованием, владеть несколькими языками программирования, версткой и веб-дизайном. Но если он не может выстроить качественную коммуникацию с коллегами, предлагать идеи, управлять своим временем и планировать процесс, то его проекты вряд ли будут успешны и эффективны.

А вот человек с ограниченным профессиональным функционалом, но выраженными коммуникативными, управленческими и стратегическими навыками будет ценным работником. Потому что он умеет договариваться, принимать решения, управлять, достигать результата, соблюдать сроки и т.д. Вероятнее всего, он будет руководить тем самым программистом.

Теперь обобщим это все в список плюсов владения soft skills:

- карьерный рост,
- постоянное личностное развитие,
- востребованность на рынке труда,

- более высокая стоимость как профессионала (зарплата),
- большой выбор вакансий,
- возможность занимать руководящую должность,
- быстрое решение разных задач.

Список навыков soft skills

Коммуникативные навыки (коммуникация):

- ✓ Аргументация своей позиции
- ✓ Убеждение
- ✓ Взаимодействие с коллегами
- ✓ Ведение переговоров
- ✓ Проведение презентаций
- ✓ Работа в команде
- ✓ Стрессоустойчивость

Управленческие навыки (креативность):

- ✓ Планирование
- ✓ Инициативность
- ✓ Нацеленность на результат
- ✓ Управление временем

Критическое мышление.

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.

Предлагаем варианты игр на развитие критического мышления.

Игра "Картинки-загадки"

Выбирается один водящий, остальные игроки садятся на стулья, они должны отгадывать. У взрослого большая коробка, в которой лежат маленькие картинки с изображением различных предметов (можно использовать картинки от детского лото).

Водящий подходит к взрослому и берет одну из картинок. Не показывая ее остальным игрокам, он описывает предмет, нарисованный на ней. Участники предлагают свои версии. Следующим водящим становится тот, кто первый отгадал правильный ответ.

Игра "Кто кем (чем) будет?"

Игра хороша тем, что можно играть и компанией и вдвоем с ребенком где угодно. Задавайте друг другу вопросы, следите, чтобы ребенок, отвечая на вопрос, грамотно склонял имена существительные.

Кем будет яйцо? (может быть птенцом, крокодилом, черепахой, змеей.)

- - цыпленок - петухом;
- - мальчик - мужчиной;
- - теленок - коровой или быком
- - бумага - книгой
- - снег -водой
- - вода - льдом
- - семечко - цветком
- - мука - блинчиками

и т. д.

Игра-наоборот: "Кто кем был?".

- лошадь - жеребенком
- цветок - семенем

Игра "Жили-были"

Играть можно вдвоем с ребенком или компанией, задавая вопросы по очереди.

Взрослый задает вопрос "Жил-был цыпленок, что с ним потом стало?" - "Он стал петушком".

"Жила-была тучка, что с ней потом стало?" - "Из нее дождик пролился".

"Жил-был ручеек, что с ним стало?" - "Зимой замерз", "Засох в жару".

"Жило-было семечко, что с ним потом стало?" - "Из него цветок вырос".

"Жил-был кусочек глины, что с ним потом стало?" - "Из него сделали кирпич (вазу).

Игра "Третий лишний"

Взрослый говорит три слова - сова, ворона, лиса. Ребенок должен быстро в уме проанализировать эти три слова и определить, что все три слова относятся к живой природе, однако, сова и ворона - птицы, а лиса - нет. Следовательно, лиса здесь лишняя.

- - дождь, снег, река;
- - врач, турист, шофер;
- - тень, солнце, планета;
- - мороз, вьюга, январь;
- - камень, глина, стекло;
- - дверь, ковер, окно;
- - море, река, бассейн.

Игра "Какое что бывает?"

Сначала вопросы задает взрослый, а ребенок отвечает. Потом нужно дать возможность ребенку проявить себя.

Примеры:

- - Что бывает высоким? (дерево, столб, человек, дом). Здесь уместно спросить, что выше - дерево или дом; человек или столб.
- - Что бывает длинным? (коротким)
- - Что бывает широким (узким)?
- - Что бывает круглым (квадратным)?

В игру можно включать самые разные понятия: что бывает пушистым, мягким, твердым, острым, холодным, белым, черным и т.д.

Креативность позволяет оценивать ситуацию с разных сторон, принимать нестандартные решения и чувствовать себя уверенно в меняющихся обстоятельствах. Человек с развитой креативностью становится творцом. Он может генерировать идеи и развивать начинания других людей. Преодоление трудностей превращается для него в увлекательную головоломку.

«Дорисуй фигуру»

Возьмите лист бумаги и нарисуйте любую фигуру: треугольник, круг, квадрат, ромб – что угодно. Так же это могут быть любые линии или каракули. Предложите

ребенку продолжить рисунок так, чтобы в итоге получился узнаваемый предмет, растение, животное, человек.

Второй вариант: сделайте на листе отпечаток ручки, ножки, предмета или просто положите на бумагу небольшой предмет: фрукт, цветочек или листок растения, орешек. Вариантов может быть бесконечное количество. И так же, как и в первом варианте, попросите дорисовать что-то осмысленное.

Обсудите рисунок: что получилось, а что – нет, было ли сложно, какие эмоции вызывает это задание.

«На что похоже?»

Для игры подойдет любой предмет, который попадется вам на глаза. Предлагаем пофантазировать на что похожи окружающие нас предметы.

На что похожа лужа? Зеркало, озеро, портал, картина, убежавшее молоко, дупло?

На что похож подъемный кран? Трубочка для напитков, буква “Г”, столб или жираф?

На что похож небоскреб? Свеча, столб, гора?

Ассоциации могут не появляться сразу, сначала их может не быть, потом появиться одна, две. Можно возвращаться к одним и тем же предметам, чтобы распространить прошлый ряд образов. В первые разы вы можете помогать ребенку придумывать ассоциации, чтобы он быстрее понял принцип.

«Если бы я был...»

Для игры необходимо подготовить заранее карточки с животными, растениями, любыми предметами, персонажами из сказок, мультфильмов и так далее. Также подойдут карточки из детского лото.

Вытягиваете карточку и говорите: «Если бы я был...» и называете то, что попало на карточке. Например, «Если бы я был... собакой» Задача — рассказать, какой собачкой был бы ребенок? Светлой, темной, игривой, спокойной, маленькой или большой? Можно по-максимуму продолжить этот ассоциативный ряд.

В этой игре можно представить себя кем угодно: бегемотом, ананасом, дубом, журавлем, стулом, песней, дождем и так далее.

«Найди общее»

Подготовьте корзину с игрушками, фигурками.

Ребенок вытягивает из корзины наугад два предмета, игрушки. Необходимо сообразить, что общего между этими предметами.

Например, попались мягкие мишка и собачка. Что у них общего? Это мягкие игрушки, может, они одного цвета. У них одинаковый наполнитель и верхняя ткань. И мишка, и собачка — животные, хищники.

Попробуйте поиграть вместе и вытягивайте игрушки по очереди. Если ребенок начнет вам подсказывать — отлично! Значит, он искренне заинтересован в игре и уже придумал ассоциации. Для этого упражнения подойдут не только игрушки, но и любые предметы, даже посуда!

«Превращения»

Подготовьте разноцветный пластилин. Слепите несколько шариков разных цветов. Подумайте, что из них можно сделать? Например, если их соединить друг с другом, добавить глазки, то получится гусеница. Во что она может превратиться потом?

Дайте подумать об этом ребенку. Из шариков может получиться снеговик, ягоды, бусы, жемчуг? Можно использовать не все заготовленные шарики.

Можно слепить и другие формы, также представить, что из них составить и во что они превращаются.

«Запутанная история»

В этой игре ребенку нужно вспомнить свои любимые фильмы, мультфильмы, сказки, книги и истории, которые сочинял он или родители.

Что, если перепутать все места, персонажей и детали? Какая теперь получится история?

Вы начинаете рассказывать.

«Катился как-то Колобок по Изумрудному городу и встретил Симбу. Он и говорит...»

Пусть продолжит рассказ, добавит любой сюжет, персонажей, детали, места. Это могут быть даже несуществующие персонажи, которых он придумывает на ходу. Главное, пытаться составить полноценную историю.

Коммуникация - это способность к общению, открытость и умение наладить контакт с другими людьми, а также производить на них нужное впечатление. Умение договариваться и налаживать контакты, слушать собеседника и доносить свою точку зрения.

Рассмотрим варианты игр на развитие коммуникации.

«Зеркало»

Игра проводится парами. Один игрок в паре – это зеркало. «Зеркало» синхронно повторяет все движения второго игрока в паре. Затем они меняются местами. Это не так просто, как кажется на первый взгляд – попробуйте в роли зеркала не отставать от игрока!

«Комплименты»

Игроки по очереди говорят друг другу комплименты. В комплиментах можно отметить и настроение, и внешний вид, и личные качества и многое другое.

«Уши – нос – глаза»

Ведущий начинает говорить вслух и одновременно показывать на себе часть тела: «Уши-уши» (все показывают уши), «Плечи – плечи» (все показывают плечи), «Локти – локти» (все показывают локти). Затем водящий начинает специально путать игроков: показывает одну часть тела, а называет другую. Игроки должны в случае ошибки водящего не повторять за ним движение. Выигрывает тот, кто ни разу не ошибся.

Словарь игры (называемые части тела) зависит от возраста играющих детей. Самым маленьким достаточно назвать известные им части тела – нос, уши и другие. Для более старших – можно использовать более сложные слова – подбородок, локти, лоб, брови и другие.

«Дорисуй рисунок»

Один игрок начинает рисовать – рисует на листе бумаге закорючку. Второй игрок пары продолжает рисунок и вновь передает бумагу и карандаш первому игроку. Первый игрок снова продолжает и так до тех пор, пока рисунок не будет закончен.

Если играть всей семьей (группой), то игра проводится немного по-другому. Все игроки сидят в кругу. Они одновременно начинают рисовать рисунок на листе

бумаги и по сигналу ведущего передают свой рисунок соседу слева. А сами получают рисунок от соседа справа. Каждый игрок дорисовывает полученную закорючку и по сигналу ведущего снова передает лист бумаги соседу слева. Так по кругу двигаются все рисунки до сигнала ведущего об окончании игры. Затем получившиеся рисунки рассматриваются. Обсуждаем, что было задумано первым игроком, который начинал рисовать, и что получилось.

«Разговор через стекло»

Играют парой. Один игрок как будто находится в магазине. А второй – на улице. Но они забыли договориться о том, что нужно купить в магазине. Игрок «на улице» жестами передает игроку «в магазине», что ему нужно купить. Кричать бесполезно: стекло толстое, не услышат. Можно объясняться только жестами. В конце игры игроки обмениваются информацией – что нужно было купить, что понял покупатель из жестов своего товарища по игре.

Можно в эту игру играть и командами. Одна команда загадывает и ее представитель показывает жестами, что загадано. Другая команда отгадывает. Потом команды меняются ролями.

Игра интересна как детям, так и взрослым. «Ходить» можно в разные магазины – и в «детский мир», и в «зоомагазин», и в «супермаркет».

«Слепой и поводырь»

В эту игру играют парой. Один игрок в паре – слепой. Ему завязывают глаза. Другой должен провести его от одного конца комнаты в другой ее конец. Заранее до начала игры в комнате создают препятствия – ставят коробки, игрушки, стулья и раскладывают другие предметы. Поводырю надо провести «слепого» так, чтобы он не споткнулся. После этого игроки меняются ролями.

Командность – это умение слушать, способность видеть единую цель и находить точки соприкосновения общей идеи с личными амбициями, готовность оказать помощь другим и поддержать в сложной ситуации, умение убеждать и находить компромисс.

Предлагаем варианты игр.

«Наступить на шарик»

Участвуют несколько детей и несколько взрослых. К ноге каждого участника

на уровне лодыжки привязывается надутый шарик. В процессе игры нужно стараться наступить на шарик противника так, чтобы он лопнул. При этом необходимо следить, чтобы собственный шарик оставался в сохранности.

«Толкатель ядра»

Для этого команде из взрослых и детей потребуется один надувной шарик. Победителем будет считаться тот, кто толкнул шарик как можно дальше от нарисованной на полу линии. Место падения шарика у каждого игрока следует отмечать на полу цветными мелками.

«Повар»

Участвуют команда взрослых и команда детей, у каждой из которых имеется свой поднос. На подносе лежит список продуктов, из которых нужно приготовить то или иное блюдо, а на отдельных столиках лежат необходимые для этого продукты. Побеждает та команда, которая быстрее соберет все необходимые для этого угощения ингредиенты на поднос.

«Слепой лидер»

В этой игре один из участников завязывает глаза, а остальные должны направлять его к определенной цели, используя только голосовые команды.

