

2. Зуев Д. Д. Школьный учебник. М.: Педагогика, 1983. 240 с.
3. Иванов Б. И., Чешев В. В. Становление и развитие технических наук. Л.: Наука. 1977. 263 с.
4. Ламсден Ч. Дж., Уилсон Э. О. Прометеев огонь. Размышления о происхождении разума // Этическая мысль: Научные публицистические чтения. М.: Республика, 1992. С. 225–341.
5. Леонтьев А. Н. Избранные психологические произведения: в 2 т. М.: Педагогика, 1983. Т. 1. 392 с.
6. Осипов В. Г. Система образования и НТР. Ереван: Изд-во АН АрмССР, 1985. 178 с.
7. Розов М. А. Пути научных открытий (К критике историко-научной концепции Т. Куна) // Вопросы философии. 1981. № 8. С. 138–147.
8. Соловьев В. С. Сочинения: в 2 т. Т. 2 / общ. ред. и сост. А. Ф. Лосева, А. В. Гулыги. М.: Мысль, 1988. 824 с.
9. Сычева Л. С. Современные процессы формирования наук: опыт эмпирического исследования. Новосибирск: Наука, 1984. 161 с.
10. Теплов Б. М. Избранные труды: в 2 т. Т. 2. М.: Педагогика, 1985. 360 с.
11. Урсул А. Д. Путь в ноосферу: Концепция выживания и устойчивого развития человечества. М.: Луч, 1993. 275 с.
12. Шапоринский С. А. Вопросы теории производственного обучения. М.: Высшая школа, 1981. 208 с.
13. Понятие коэволюции. URL: https://referatwork.ru/lectionbase/filosofiya/view/354664_ponyatie_koevolucii.

УДК 378.011.33

К. А. Черепанова, А. А. Гордеев, Е. Н. Хаматнурова
К. А. Cherepanova, A. A. Gordeev, E. N. Hamatnurova
Лысьвенский филиал ФГАОУ ВО «Пермский национальный исследовательский политехнический университет», Лысьва
Lysva branch of the Perm National Research Polytechnic University, Lysva
cherepanova.xenia2012@yandex.ru, asrock@list.ru

РОЛЬ НОВЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКИ СТУДЕНТОВ ВУЗОВ

THE ROLE OF NEW EDUCATIONAL COMPETENCIES IN THE PROFESSIONAL TRAINING OF UNIVERSITY STUDENTS

Аннотация. В статье рассматриваются правовые основы введения новых образовательных компетенций в системе высшего образования, а именно компетенций направленных на формирование Soft skills студентов вузов с использованием игровых технологий применяемых преподавателем в ходе учебного процесса.

Abstract. The article discusses the possibilities of using, within the framework of legal support, new educational competencies and skills of university students by means of game technologies used by a teacher of a certain discipline.

Ключевые слова: активные методы обучения; комьюнити компетенция; геймификационная компетенция; soft skills; hard skills.

Keywords: active learning methods; community competence; gamification competence; soft skills; hard skills.

Правовой основой обеспечения деятельности системы образования является Конституция РФ, в частности ст. 43 «Каждый имеет право на образование», поэтому главной целью государственного контроля в образовательной сфере является обеспечение качества образовательных услуг, предоставляемых в соответствии с федеральными государственными общеобразовательными стандартами, другими словами ФГОС [3].

В п.29 ст.2 ФЗ № 273 от 29 декабря 2012 г. «Об образовании в Российской Федерации» (далее – закон «Об образовании») дается следующая характеристика качества образования: «комплексная характеристика образовательной деятельности и подготовки обучающихся, выражающая степень их соответствия ФГОС, федеральным

государственным требованиям и потребностям физического и юридического лица, в интересах которого осуществляется образовательная деятельность, в том числе степень достижения планируемых результатов образовательной деятельности программы» [6].

Гарантия равенства ресурсов, условий, возможностей на данном этапе образовательной системы являются:

- единые стандарты образовательного пространства страны,
- единые подходы к формированию содержания образования, воспитание детей и молодёжи,
- единая система мониторинга эффективной деятельности образовательных организаций.

С позиции правового регулирования образовательную деятельность в учебных учреждениях можно рассматривать как процесс предоставления образовательных услуг. Непосредственным заказчиком данной услуги будут считаться как сам слушатель (абитуриент, студент, выпускник вуза), так и любая другая организация, нуждающийся в рабочих кадрах соответствующей квалификации. Заказчик образовательных услуг заинтересован в получении качественного образования, а также в собственном развитии, адаптированном к изменчивости общества, на рынке труда, в конкурентной среде.

А.К. Колесников выделяет три важных блока заинтересованности потребителя услуги: «условия», «процесс» и «результат», которые могут служить критериями оценки предоставляемых услуг. Первое включают в себя: стоимость обучения, статус образовательной организации и её ресурсное обеспечение. Следующий блок состоит из: увлеченности слушателя в содержании программы, доступности её изложения, психологической комфортности, эффективности дидактических приёмов и средств, разнообразия видов деятельности обучающихся в процессе обучения, а также отслеживание собственной образовательной траектории. Результат подразумевает уровень овладения содержанием программы [4].

Не секрет, что новое поколение обучающихся «Зоомеров», которые проводят в Интернет-пространстве всё свободное время не охотно идут на диалог вживую (не хватает диалогической составляющей речи), поэтому необходимо активизировать учебный процесс в вузе с помощью игровых технологий, которые непосредственно будут прописаны в рабочих программах в рамках дисциплин.

Зоомерами называют поколение детей, которые родились в России, начиная с 2005 года. Это дети, которые родились с «гаджетом в руках», «цифровое поколение». Для них работа в цифровой среде – совершенно обыденная реальность. А взаимодействовать в группе, непосредственно общаться со сверстниками, для них может составлять проблему. При этом они высоко ценят скорость, и хотят быстро видеть результат.

Активные методы обучения (АМО) – это система методов, обеспечивающих активность и разнообразие мыслительной и практической деятельности обучающихся в процессе усвоения учебного материала [2].

Важная педагогическая задача заключается в создании условий иницирующих действия обучающегося, иницирующих активное взаимодействие, формирование командной работы, умения аргументировать и слушать собеседника.

Существует потребность в формировании новых компетенций у студентов вуза, таких как, например – «комьюнити компетенция». Такая компетенция будет способствовать созданию единомышленников в рамках молодёжной образовательной группы в вузе по решению игровых ситуаций/проблем, которые как раз, так и будут побуждать к активным действиям, как студента, так и преподавателя иницировав нововведения в рамках своей дисциплины.

Вторая компетенция, условно названная нами «геймификационной», она призвана включить в образовательный процесс современного студента привычные им игровые технологии для более успешного изучения учебного материала.

«Геймификационная компетенция» – это компетенция по усвоению студентом в рамках определённой дисциплины итогового контроля, посредством Интернет игры, которую создал преподаватель.

Необходимо отметить, что данные компетенции, будут способствовать формированию Soft skills. Их даже можно назвать Soft skills-навыками.

Soft skills (гибкие навыки) – универсальные навыки, не связанные с определённой профессией или специальностью. Они отражают личные качества человека: его умение общаться с людьми, эффективно организовывать своё время, творчески мыслить, принимать решения и брать на себя ответственность [1].

Hard skills (жёсткие навыки) – профессиональные или технические навыки. Студент получает их в процессе обучения и оттачивает, применяя в работе. Жёсткие навыки поддаются довольно точному измерению: можно определить и указать свой уровень английского, степень владения той или иной программой, опыт вождения [1].

Лучшее учение через затруднение. Так, новые компетенции и навыки, которые будут сформированы посредством игровых методов обучения у студентов вуза инициируют активную позицию в рамках образовательного процесса, так и в рамках будущей профессии и карьерного потенциала.

Не можем исключать и уровень профессиональной подготовки кадров, что определяется одним из условий лицензирования и аккредитации образовательных программ. Профессиональный уровень педагога и его мотивация совершенствовать свои профессиональные навыки, внедрять в образовательный процесс цифровые технологии обучения на сегодня является очень важным фактором для того, чтобы у студентов эффективно формировались новые компетенции и навыки [5].

Список литературы

1. *Soft skills* – что это такое и где этому научиться. URL: <https://media.foxford.ru/soft-skills/> (дата обращения: 01.04.2022).
2. *Всероссийский педагогический форум: сборник статей VII Всероссийской научно-методической конференции* (14 февраля 2022 г.). Петрозаводск: Международный центр научного партнерства «Новая наука», 2022. 289 с.
3. *Конституция Российской Федерации* (принята всенародным голосованием 12.12.1993 с изменениями, одобренными в ходе общероссийского голосования 01.07.2020). URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_28399/?ysclid=l65dj9zhmq99266218.
4. *Леонов С. А.* Обеспечение качества деятельности образовательного учреждения // *Дизайн. Материалы. Технология.* 2014. № 4 (34). С. 9–13.
5. *Пестова Е. С., Хаматнурова Е. Н.* Правовые основы цифровизации образования // *Физико-математическое и естественнонаучное образование: наука и школа: материалы Всероссийской научно-практической конференции преподавателей высшей и средней школы, Йошкар-Ола, 23 апреля 2021 г.* Йошкар-Ола: Марийский государственный университет, 2021. С. 315–319.
6. *Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации»* от 29.12.2012 № 273-ФЗ. URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/?ysclid=l65dmfeg49528320923.