**Технология трансформационной игры как инструмент формирования общих компетенций в системе СПО**

**Бакланова Елена Геннадьевна**, преподаватель,

ГАПОУ СО «ТЛК им. Н.И. Кузнецова»

**Аннотация:** Формирование компетенций особенно актуально в настоящее время, которое характеризуется регулярным внедрением новых Федеральных государственных образовательных стандартов по специальностям среднего профессионального образования. Рассмотреть возможности своевременного отказа от устаревших установок и требований, а также формирование новых общих и профессиональных компетенций через призму игровых технологий - цель данной работы.

**Ключевые слова**: трансформационная игра, структура и компоненты трансформационной игры, общие компетенции, неосознанная компетентность, осознанная компетентность, осознанная некомпетентность, неосознанная некомпетентность.

Существует немало упоминаний, что трансформационные игры зародилась в Тибете. Первая игра подобного рода была связана с мандалой, олицетворяющей путь к просветлению: мандалы чертились на песке, и в течении несколько дней адепт совершал путешествие, вдумчиво переходя от клетки к клетке. Игра использовалась монахами для облегчения процессов внутренних изменений. Существуют еще несколько версий появления первой трансформационной игры, но ни одна из них не может претендовать на большую достоверность.

Если говорить о современности, то первая трансформационная настольная игра появилась в общине Финдхорн в Северной Шотландии в 1980-е. Ее задача определялась как трансформация сознания игрока таким образом, чтобы это приблизило его к достижению цели. В России широкое распространение трансформационных игр началось с конца XX века. Так или иначе, современные трансформационные игры ориентированы на европейский менталитет. Ежегодно на рынок выходят десятки новых авторских игр, но и не стихает интерес к играм, уже ставшим традиционными, таким как «Лила» и «Трансформация».

Для ориентации в разнообразии трансформационных игр, можно разделить их на несколько групп.

* Бизнес-игры. Используются для развития навыков и коммуникации. К ним можно отнести «Каузальный интеллект», «Путь к мечте», «Genesis», «Колесо жизни».
* Терапевтические игры. Чаще всего предлагаются психологами и психотерапевтами. Самые популярные — «Genesis», «Гештальтер», «Психосоматика».
* Игры, нацеленные на самопознание (к ним же можно отнести так называемые эзотерические игры). Представлены прежде всего такими играми как «Трансформация», «Лила чакра». Игры, нацеленные на самопознание, активно используют символические системы ицзин, каббалы, традиционных оракулов. Интересно, что в последнее десятилетие появляется все больше игр, в которых используются карты Таро. Они вызывают большой интерес.

При всем разнообразии трансформационных игр принципы, лежащие в их основе, весьма сходны. Но прежде чем перейти к их рассмотрению, мне хотелось бы привести цитату Б. Виногродского, передающую очарование игрового процесса:

«Потеря состояния игры — это твоя главная потеря в жизни. Только игрой творятся все ценности, и только играя, ты становишься со-творцом в ходе преобразования и изменения происходящего в мире. Остальное — заблуждение».

Трансформационная игра будет обладать определенной структурой подобно тому, как классическое стихотворение — собственным ритмическим порядком. Такая структура первична. По сути, она организует игру. В трансформационных играх можно выделить следующие компоненты:

* Концептуальная основа. Смысловое поле игры, создающееся за счет представленных в игре образов. Это могут быть как определенные визуальные ряды, так и архетипические или культурные образы. В определенном смысле они и составляют настроение игры.
* То, что будет трансформироваться. Самый важный элемент. Чаще всего основным поводом для участия в трансформационной игре служит чувство неудовлетворенности существующим положением дел в той или иной сфере жизни. Это чувство и будет подвергнуто преобразованию.
* То, что получится в результате трансформации. В качестве результата трансформации чаще всего выступает изменение состояния; в бизнес-играх результатом может послужить инсайт по поводу дальнейших действий или осознание неуспешности некоторых стратегий.
* Точки трансформации. Определенные позиции, зоны игры или клетки, в которые попадает игрок.

Например, сформулировав запрос о желании решить проблемы по собственной неэффективности и неуспешности, в ходе трансформационной игры участник, кидая кубик и проходя по полю, время от времени попадает на проблемные поля. С помощью ведущего или самостоятельно он интерпретирует соответствующие этим полям ту информацию, которую получает, используя игровые намеки, почему проблема до сих пор не решилась.

Некоторые игры могут проходить без ведущего. Они представляют своего рода медитацию, разговор с самим собой, в ходе которого человеку удается обнаружить слепые зоны собственного опыта для коррекции и получения нового.

В трансформационных играх используются принципы концепции Милтона Эриксон:

* Со всеми людьми все в порядке;
* У каждого человека есть все необходимое для достижения целей;
* Мы всегда совершаем наилучший выбор;
* Всеми людьми движет позитивное намерение;
* Изменения будут всегда, и они неизбежны.

Из перечисленных принципов следует, что механика игры основана на ассоциативных связях дальнего порядка (АСДП). Другими словами, режим, в котором работаем мозг в процессе игры, открывает доступ ко всем возможным вариантам реализации событий, и — что самое главное — позволяет выбрать лучший из них.

Мною в течении 2022-2023, 2023-2024 уч.гг. были проведены игры в режиме тестирования среди студентов очной и заочной форм обучения разных специальностей и разных лет обучения:

1. Игры на дигностику и развитие коммуникативных навыков - «Психогеометрия бизнеса», «Аттракцион неслыханной щедрости»
2. Игра на развитие навыков продаж – «Клиент всегда прав»
3. Игра на самопознание с элементами арт-терапии «50 оттенков женщины»
4. Игра-тренажер на проявленность (самомотивация на действия) «Харизматор»

В учебное время была проведена игра «Клиент всегда прав» в рамках проведения недели специальности 38.02.01 Экономика и бухгалтерский учет с приглашением в качестве экспертов сотрудников агентства «Этажи» среди студентов очной формы обучения в форме бинарного, совместного занятия специальностей Экономика и бухгалтерский учет и Земельно- имущественные отношения. Тема занятия по специальности Экономика и бухгалтерский учет «Особенности применения учетной политики для налогов разных видов. Покупка-продажа недвижимого имущества», тема занятия по специальности Земельно-имущественные отношения «Обработка внутренней информации при оценке объекта оценки недвижимости». В начале игры был выбран контакт – «Недвижимость» и остальные карточки с возможными вариантами направления действий в игре не использовались. Цель проведения занятия – формирование общих и профессиональных компетенций в соответствии с требованием ФГОС.

Играли две команды:

-команда специальности Экономика и бухгалтерский учет была покупателем, выполняла действия по правилам игры – отрабатывала карточки Ценности, Особенность ситуации, Причина покупки, Недостатки, Возражения. Кроме того, участники команды рассчитывали сумму налогов, налоговых вычетов согласно условиям сделки, условия оплаты сделки через ипотеку, материнский капитал, банковский кредит.

-команда специальности Земельно имущественные отношения была продавцом, отрабатывала карточки Подстройка, для формирования коммерческого предложения – Преимущества. Кроме того, участники команды обосновывали цену объекта недвижимости с применением сравнительного или доходного способа оценки объекта недвижимости, анализируя имеющуюся внутреннюю информацию по объекту недвижимости, которую выбрал покупатель из предложенных объектов.

По итогу игры участники заполнили персональной бланк игры по рефлексии в направлении формирования компетенций:

Неосознанная некомпетентность – даже не думал и не знал об этом ранее;

Осознанная некомпетентность – оказывается, я это не умею делать и надо бы научиться;

Осознанная компетентность – я научаюсь прямо сейчас этому действию;

Неосознанная компетентность– я делаю что-то хорошо, даже не замечая, как я это делаю.

По итогам обработки персональных игровых бланков была составлена таблица 1.

Таблица 1

Итоги игры по участию студентов специальности Земельно-имущественные отношения

|  |  |
| --- | --- |
| Общие компетенции | Рефлексия по игровыми персональным бланкам, примеры ответов |
| Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес. | Игра интересная, много готовились к игре, использовали дополнительную информацию по практическим основам оценки объекта недвижимого имущества, было увлекательно играть, формировать аргументы по обоснованию цены. |
| Анализировать социально-экономические и политические проблемы и процессы, использовать методы гуманитарно-социологических наук в различных видах профессиональной и социальной деятельности. | Не умею эффективно общаться с людьми. Понравилось работать в команде, договариваться с участниками другой команды, было интересна информация про налоги, поняла, что для меня эта новая информация. |
| Организовывать свою собственную деятельность, определять методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество. | Было интересно самостоятельно выполнять оценку дома на продажу, стало понятно, что много информации по объекту недвижимости, выставленному на продажу не бывает, важна каждая деталь. |
| Решать проблемы, оценивать риски и принимать решения в нестандартных ситуациях. | Очень трудно принимать и обосновывать свои решения, я плохо это могу делать. |
| Осуществлять поиск, анализ и оценку информации, необходимой для постановки и решения профессиональных задач, профессионального и личностного развития. | Умею быстро находить информацию в интернете и применять в игровой форме для решения проблемы оценки объекта недвижимости, быстро нахожу объекты-аналоги и их стоимость. |
| Работать в коллективе и команде, обеспечивать ее сплочение, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями | Мне сложно работать в команде над единым проектом.У меня легко получилось общаться с продавцом дома. |
| Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации. | Понимаю, что не хватает знаний по узким специализированным вопросам |
| Быть готовым к смене технологий в профессиональной деятельности. | Плохо нахожу информацию в интернете, нужен доступ к специализированным чатам, чтобы узнавать о новом в своей специальности |
| Уважительно и бережно относиться к историческому наследию и культурным традициям, толерантно воспринимать социальные и культурные традиции. | Люблю смотреть на красивые здания |
| Соблюдать правила техники безопасности, нести ответственность за организацию мероприятий по обеспечению безопасности труда. | Участвовал в игре, понравилось, понятно было, что от моего участия зависит комфортный и правильный ход игры |

По данным таблицы 1 можно продиагностировать сформированность общих компетенций. К сожалению, речь идет о проблемах формирования, примерно только одна четвертая участников отметила свои умения и навыки как сформированные.

Таблица 2

Итоги игры по участию студентов специальности Экономика и бухгалтерский учет

|  |  |
| --- | --- |
| Общие компетенции | Рефлексия по игровыми персональным бланкам, примеры ответов |
| Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам; | Могу выбрать, только с использованием подсказки из конспекта |
| Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности; | Хорошо работаю с поисковыми системами |
| Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях; | В игре стало понятно какое значение имеет налогообложение при таком событии – покупка дома |
| Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде; | Плохо могу общаться, всю игру была в напряжении |
| Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста; | Письменно смогла быстро посчитать налоговый вычет по ходу игры |
| Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения; | Интересно было отработать карты- задания по ценностям, причинам покупки, недостаткам и преимуществам – покупка дома для многодетной семьи  |
| Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях; | Я поняла, что на стоимость дома влияет его техническая оснащенность, количество и качество коммуникаций и их эффективное использование, стоимость обслуживания дома |
| Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности; | По итогу игры очень устала, не хватило сил доиграть по полной |
| Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках | Да, было интересно поиграть на английском языке, но скорее всего, меня никто не поддержит |

Так же данные таблицы 2 можно использовать при диагностике сформированности общих компетенций, так же ответы свидетельствуют о том, что самооценка студентов по сформированности общих компетенций низкая.

Во внеучебное время проводилась игра с элементами арт-терапии в общежитии колледжа. Принимали участи в игре девушки, проживающие в общежитии, игра заняла по времени не более двух часов, в ходе игры было много позитивного общения. Использовались так же индивидуальные бланки игры, цветные карандаши. По окончании игры каждый участник сформировал коллаж из своей творческой работы и тех игровых карточек, которые получил в ходе игры, сфотографировал на память.

В данном случае трансформационная игра была использована для проведения досуга проживающих в общежитии колледжа с целью снижения уровня стресса и тревожности, с позитивной психологической установкой – принятия себя таким, какой ты есть - здесь и сейчас, что благотворно сказалось на общем настроении играющих.

Возможности трансформационной игры по формированию общих компетенций у студентов специальности 38.02.01 Экономика и бухгалтерский учет, 21.02.05 Земельно имущественные отношения, 23.02.07 Техническое обслуживание ремонт двигателей, систем и агрегатов, 08.02.09 Монтаж, наладка и эксплуатация электрооборудования промышленных и гражданских зданий так же были проанализированы.

Все участники трансформационных игр отметили тот позитивный настрой, который создает игра. По итогам игры каждый отметил для себя что то новое, на что не обращал внимание раньше – на собственную индивидуальность и эксперность, на недостаток знаний, умений и навыков, на чувства своего собеседника в процессе общения, на важность наличия обратной связи при решении профессиональных задач. В ходе игр, направленных на развитие коммуникативных навыков выяснилось, что человек социально опытный и зрелый в состоянии мгновенно приобрести навыки более успешного и эффективного общения. Более молодые игроки усвоили, что многому нужно учиться и любой навык, как составная часть вида профессиональной деятельности или трудовой функции можно сформировать, развить в ходе игровых действий.

Проведение трансформационных игр или использование элементов трансформационной игры в учебном процессе повышает посещаемость занятий студентами, формирует интерес к выбранной специальности, помогает повысить мотивацию к действиям на учебном занятии, помогает студенту ощутить личную уникальность и ценность.

Важно, что в ходе игры студент может раскрыть полностью свой потенциал, сможет определить те препятствия, которые мешают достичь определенных целей или решить ту или иную жизненную задачу, получит возможность пройти проблемную ситуацию в игровой форме и затем перенести полученный опыт в реальную жизнь.

Применение элементов трансформационной игры на учебных занятиях поможет превратить свои негативные качества и установки в позитивные, определить свои истинные желания, понять чувства, таланты, распознать реакции, эмоции, проследить негативные сценарии, вынести важные для себя инсайты. Игра позволяет проявить смелость, ведь на тренажере можно отрепетировать любую ситуацию, перед которой в реальной жизни человек пасует. А если игра коллективная, она также помогает увидеть свою проблему со стороны, перенять чужой опыт, пообщаться, поделиться переживаниями.

В завершение резюмирую, что трансформационная игра – это отличный инструмент, который позволяет прорабатывать страхи, неуверенность, отношение к неудачам, пересматривать ценности, установки, реакции, помогает снизить тревогу, осознать свою уникальность, выработать личные границы, наладить отношения с людьми и деньгами.

Трансформационные игры, особенно психологические, становятся все более востребованными по многим причинам. Человек достаточно инертен в своих изменениях. Давно полученные знания и опыт превратились в устойчивые убеждения, привычки и образ жизни. И нашему мозгу так существовать очень комфортно. Но, мы вступили в информационную эру. Интернет, цифровые технологии позволяют ежесекундно получать невероятные еще недавно объемы информации, организовывать единые онлайн конференции по всему миру, создавать финансовые и торговые мировые сети, но привычки мыслить и перерабатывать информацию остались практически те же. Вчерашние навыки сегодня могут стать устаревшими, решения надо принимать не завтра, а сейчас и немедленно, и желательно, правильные. Человек оказывается в постоянном стрессе, но ему даже некогда задуматься об его причинах и изменить ситуацию. А при постоянном стрессе ухудшается здоровье и способность воспринимать реальность адекватно.

И здесь большую помощь может оказать трансформационная игра. Как средство диагностики и как инструмент для развития и формирования новых компенеций и навыков

Игра – это лучший инструмент природы для создания новых нейронных сетей и разрешения когнитивных трудностей. Способность создавать новые модели, находить необычное в рутинном, загораться любопытством, подмечать детали – всему этому способствует состояние игры. Когда мы играем, дилеммы и сложные задачи естественным образом фильтруются сквозь наше бессознательное и разрешаются сами. Довольно часто люди возвращаются после игры не только взбодрившимися, но и со свежими идеями для работы.

Источники информации

1. <https://iklife.ru/samorazvitie/transformacionnye-igry>
2. <https://knife.media/transformation-games/>
3. <https://psy.su/feed/9995/>
4. <https://psychologyjournal.ru/stories/transformatsionnye-igry/>