

ИГРОВАЯ РЕФЛЕКСИЯ КАК ТЕХНОЛОГИЯ

Описание образовательной технологии

I. Идентификация технологии в соответствии с принятой систематизацией (классификационной системой по Г.К. Селевко).

1. Идентификация: *лично-ориентированная, социально-коммуникативная игровая технология;*
2. По уровню применения: *общепедагогическая (социально – педагогическая);*
3. По философской основе: *гуманистическая, антропологическая;*
4. По ведущему фактору психического развития: *психогенная, социогенная;*
5. По научной концепции: *развивающая;*
6. По ориентации на личностные структуры: *прикладная, технология саморазвития;*
7. По характеру содержания и структуры: *профессионально-ориентированная;*
8. По организационным формам: *групповая и дифференцированная (интерактивная); гуманно – личностная;*
9. По категории обучающихся: *технология профессионального обучения, слушатели курсов ПК.*

II. Название технологии, отражающее основные качества, принципиальную идею, существо применяемой системы обучения, основное направление модернизации образовательного процесса по сравнению с традиционным его вариантом.

Мотивирующая игровая технология *образовательной рефлексии* содержания образовательных программ для студентов ВО, СПО, слушателей курсов ПК, в т.ч. с инвалидностью и ОВЗ. Технология способствует развитию важнейшей функции образовательной рефлексии - осознанному отношению субъекта к деятельности (учебной деятельности), его совершенствованию в эмоциональном, интеллектуальном и социально-коммуникативном аспектах.

В условиях инклюзивного образования, когда в группе обучаются студенты, слушатели курсов ПК, с инвалидностью и ОВЗ, важным условием повышения эффективности профессионального образования являются отлаженные механизмы обратной связи в учебной группе.

Технология сочетает в себе действенные, проверенные на практике, игровые методы и приёмы, способствующие эффективному усвоению, повторению, закреплению, пройденного учебного материала,

повышению уровня профессиональной компетентности личности. Технология основана на закономерностях интерактивного и интраактивного процессов, используемых в современном обучении в среднем профессиональном образовании.

III. Концептуальная часть (краткое описание) руководящих идей технологии, способствующих пониманию её построения и функционирования: целевые установки; основные идеи и принципы (научная концепция); позиция студента в образовательном процессе; определение содержания образования; ориентация на личностные структуры.

Целевые установки.

Данная технология представляет собой систему мотивирующих (авторских) социально-коммуникативных игр и упражнений, целью которых является *устная рефлексия и обязательное повторение, закрепление, обобщение студентами, слушателями курсов ПК, полученных знаний, пройденного материала по каждой теме.*

К задачам внедрения такой технологии относятся так же: повышение мотивации к учебной деятельности; создание положительного микроклимата, творческой атмосферы в студенческой (учебной) группе; развитие общения и взаимодействия (групповой динамики), развитие внимания, памяти, творческого потенциала каждого студента; адаптация студентов с инвалидностью к условиям профессионального образования и повышения квалификации.

Отдельной, очень важной задачей, является получение обратной связи от каждого члена группы (в т.ч. с учётом нозологии у студентов с инвалидностью и ОВЗ) при соблюдении объективных требований *обязательности участия всех и уникальности индивидуальных ответов (без повторов).*

Основные идеи и принципы (научная концепция).

Идея внедрения мотивирующих игровых социально-коммуникативных технологий в систему среднего профессионального образования и систему ПК, когда обучающийся принимает непосредственное участие в коллективном, взаимодополняющем, основанном на взаимодействии всех участников процессе обучающего познания, а преподаватель вступает в непосредственное общение с каждым субъектом образования, возникла в условиях необходимости интенсификации учебного процесса (Д.П. Гавра, Г.К. Селевко и др.).

Суть обучения с использованием таких технологий заключается в том, что все субъекты образования вовлечены в игровую познавательную творческую деятельность, в процессе которой у них появляется понимание и рефлексирование того, что они на самом деле знают, умеют, чувствуют. Каждый вносит свой индивидуальный (пусть незначительный) образовательный вклад при обмене мнениями, позициями, точками зрения, идеями, опытом. Процесс протекает в благоприятной атмосфере при взаимном доверии и взаимной поддержке, что особенно важно для организации инклюзивного образования.

В таких условиях интенсивнее протекают процессы саморазвития, рефлексия, как внутренняя работа, оценка возможностей своего «я», в том числе – профессиональная и образовательная рефлексия, понимание своей жизненной позиции. (К.А. Абульханова-Славская, С.Г. Вершловский и др.)

Позиция студента, слушателя курсов ПК.

При подведении промежуточных итогов учебного занятия или в заключительной его части, любой, без исключения, студент, слушатель, ставится в позицию активного участника, и, в соответствии с требованиями к выполнению данного вида заданий в игровой форме, *должен обязательно высказать своё собственное мнение о содержании пройденного учебного материала или дать эмоциональную оценку происходящему на занятии.* Ставится условие: *«Повторять то, о чём уже было сказано другими участниками игры, нельзя!»* Необходимо найти новое звучание, новый нюанс, иной контекст в изученном материале, взглянуть по-другому на то, о чём шла речь в лекции, на семинаре, в презентации, видеоролике, в ходе интерактивной работы при решении профессиональных задач. Задания постоянно варьируются, но принцип организации процесса остаётся неизменным.

Чтобы не повторяться, все члены студенческой группы должны внимательно слушать, (используя при необходимости вспомогательные средства), каждого выступающего.

Желательно проводить упражнение в кругу. В ситуации, когда кто-либо из студентов не справляется, затрудняется, преподаватель делает подсказки (на карточках/ экране монитора, других носителях).

С целью участия в социально-коммуникативной деятельности обучающихся с инвалидностью и ОВЗ, могут быть использованы различные информационные технологии и технические средства, в зависимости от нозологии:

Специализированное оборудование для лиц с нарушением зрения. Например, устройства для сканирования и чтения печатных материалов; оборудование, позволяющее увеличивать изображение и текст на печатных носителях и другие *(обеспечивающие прослушивание*

текстов через встроенные динамики и через наушники); оборудование для незрячих и слабовидящих, умеющих читать по системе Брайля.

Специализированное оборудование для лиц с нарушением слуха. Оборудование, предназначенное для улучшения (усиления) слухового восприятия речи и передачи аудиоинформации.

Специализированное оборудование для студентов с нарушением ОДА. Например, в аудиториях, оборудование специальных учебных мест предполагающее увеличение размера зоны на одно место с учетом подъезда и разворота кресла-коляски, увеличение ширины прохода между рядами столов, замену двухместных столов на одноместные.

Ориентация на личностные структуры.

Технология носит прикладной характер и ориентирована на саморазвитие личности, образовательную рефлексию и получение:

1. *Навыков анализа* (отличать научные данные от бытовой информации; классифицировать; выделять существенное из полученной информации; находить недостающую информацию и т.д.)

2. *Коммуникативных навыков и компетенций* (легко и свободно вступать в общение, подбирать нужные слова, выражения, используя научную и профессиональную терминологию, расширяя словарный запас; управлять своими эмоциями и волевыми качествами во время общения; слушать, понимать участников коммуникации; успешно выступать публично, использовать различные источники информации, быстро находить вариант ответа; защищать собственную позицию и др.)

3. *Социальных навыков и социальных компетенций* (оценивать своё собственное поведение и поведение участников учебной группы; уметь слушать и слышать других людей; контролировать собственное поведение, получать новый опыт социального взаимодействия в группе и т.п.)

4. *Творческих навыков* (придумывать новые варианты ответов, перефразировать «готовые предложения», мыслить альтернативно, не стандартно).

Наша практика (опыт работы со студентами) показывает, что систематическое применение данной технологии в итоговой части лекционных и практических занятий в процессе обучения способствует развитию образовательной рефлексии у студентов, позволяет значительно повысить мотивацию учебной деятельности, повышает качество усвоения изучаемого материала. Так же данная технология облегчает процесс адаптации содержания образовательных программ к возможностям студентов с разными группами нозологий.

IV. Процессуальная характеристика: особенности применения методов и средств обучения; организационные формы образовательного процесса; управление образовательным процессом (диагностика, планирование, регламент, проекция); категория студентов, на которых рассчитана технология. Технологическая карта образовательной технологии.

Преподаватель должен рассчитать время занятия так, чтобы можно было провести СКТ «Игровая рефлексия», и, чтобы обучающиеся заранее были готовы к тому, что в итоге нужно будет обязательно в игровой форме воспроизвести что-то из полученного на занятии материала, (нужно записывать, фиксировать информацию, конспектировать, выделять дидактические единицы информации, делать обобщения, выделять главное; обращать внимание на нюансы, детали и т.д.)

Содержание дидактических заданий в игровой социально-коммуникативной технологии обязательно варьируется.¹

Студенты, слушатели курсов ПК, должны отвечать, по возможности, быстро (работа в условиях «дефицита времени»), друг за другом или на выбор (до последнего участника, без повторного выбора). Каждый должен лаконично воспроизвести одну из «дидактических единиц», изученных в теме (разделе) или другую информацию, обозначенную в задании.

При выполнении игровых заданий в данной технологии **остаются неизменными четыре основных правила («объективный закон игры»):**

✓ *В игре участвуют все, без исключения* (Правило игры: каждый друг за другом составляет «цепочку», или предлагается свободная последовательность выборов).

✓ *Повторять за другими нельзя*, обязательно нужно найти какую-то новую сторону в обсуждаемом материале, творчески переосмыслить то, о чём идёт речь.

✓ *В игре есть ограничения по времени, которые заранее обговариваются.*

✓ *Ответ должен содержать либо дидактическую единицу (ДЕ), либо собственную оценку происходящего (фактов, событий, явлений).*

(Правило игры: Не говорить «о чём-то», сказать «что-то» конкретное»)

¹ В самом начале работы с использованием данной технологии можно разрешить студентам просто высказывать свои мнения, суждения по поводу занятия, делиться впечатлениями в свободной форме. Но постепенно студенты должны концентрировать своё внимание на содержании образования. Можно предложить дать два ответа: и о содержании (знания), и о процессе (отношения, впечатления, эмоции).

V. Программно-методическое обеспечение: дидактические материалы; наглядные и технические средства обучения.

Данная технология не требует наличия специальных дидактических материалов и технических средств, за исключением тех, которые преподаватель использует для предоставления изучаемого материала (по учебному плану).

Время проведения рефлексии от 5 до 15 минут, в зависимости от сложности задания и количества членов группы - студентов с инвалидностью и ОВЗ (для последних время для подготовки ответов с использованием специальных технических и иных средств может увеличиваться). Преподаватель при подготовке темы выделяет дидактические единицы; готовит карточки, тексты (с содержанием дидактических единиц; компьютерные презентации, где выделены разные виды информации для проведения данной технологии).

В ответах могут быть:

- 1. озвучены понятия, классификации, структуры, алгоритмы; названия концепций, теорий, документов, законов; исторические факты; важные даты; даны технические характеристики; названы фамилии, имена, отчества учёных; описаны научные факты, научные открытия; приведены примеры программ, проектов, озвучены данные статистических исследований и т.п.;*
- 2. предложены собственные варианты использования полученных знаний в профессиональной деятельности в будущем;*
- 3. даны эмоциональные либо когнитивные оценки;*
- 4. сформулированы новые идеи; творческие варианты;*
- 5. сделаны обобщения или проведён критический анализ.*

Можно (или нельзя) использовать свои записи для ответов, обговаривается перед началом игрового упражнения.²

VI. Критерии оценки эффективности технологии: аргументированное описание результативности использования разработанной технологии в образовательном процессе (получения нового образовательного результата или оптимизации параметров образовательного процесса), конкретные примеры того, как должен измениться образовательный процесс при внедрении разработанной технологии.

² На первых занятиях лучше разрешать использовать тетради, постепенно вводя запрет.

Критерии оценки эффективности технологии: с каждым разом выполнение задания по данной технологии усложняется: студенты, заранее зная о том, что в заключение занятия нужно будет искать свои варианты ответов, начинают фиксировать в своих записях информацию постоянно, самое важное, какие-то возникающие спонтанно идеи.

Эффективность проверялась в студенческих группах в течение ряда лет (с 2007 по 2017 годы в ВУЗе, с 2017 по 2021 - в СПО). Цель озвучивается ясно, понимается легко; результаты оптимальны, условия внедрения технологии просты, затраты ресурсов минимальны.

Качественная оценка знаний обучающихся, слушателей курсов ПК, может осуществляться по показателям, предложенным Чернилевским Д.В.³. Например:

- ✓ *глубина знаний*, характеризующая числом осознанных существенных связей данного знания с другими, с ним соотносящимися;
- ✓ *действенность знаний*, предусматривающая готовность и умение учащихся применять их в сходных и вариативных ситуациях;
- ✓ *системность*, которая определяется как совокупность знаний в сознании обучающихся, и структура которой соответствует структуре научного знания;
- ✓ *осознанность знаний*, выражающаяся в понимании связей между ними, путей получения знаний, умений их доказывать.
- ✓ *творческий характер деятельности*.

Оценивается так же уровень *развития коммуникации* в группе, уровень взаимодействия и развития групповой динамики (доступными методиками) и уровень креативности.

VII. Инновационность технологии: чем определяется уникальность образовательной технологии (по возможности)

Инновационность технологии заключается в интенсификации процессов развития образовательной рефлексии, которая понимается как совокупность интеллектуальных умений, понятий, функционально связанных с самосознанием и направленным на осмысление и решение практических, в том числе, профессиональных задач, на обобщение и сопоставление полученной информации и собственной деятельности студента в условиях инклюзивного образования.

³ Критерии эффективности педтехнологий. [Электронный ресурс]
http://www2.asu.ru/cppkp/index.files/ucheb.files/innov/Part2/pr/pril_1.html

**VIII Кейсы. Описание мотивирующих рефлексивных игр:
особенности применения образовательной технологии на занятиях
со студентами**

(Предложено в отдельном файле)