

Специфика использования образовательной практики «Игровая рефлексия» в условиях инклюзивного образования

Мотивирующая игровая технология *образовательной рефлексии* содержания образовательных программ для студентов СПО, слушателей курсов ПК, в т.ч., *обучающихся с инвалидностью и ОВЗ*, 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*.

Если в группах находились студенты, слушатели с инвалидностью и ОВЗ, нами использовались различные информационные технологии и технические средства, имеющиеся в распоряжении образовательного учреждения. (Важно отметить, что не во всех учреждениях, где мы работали, такое оборудование имелось, но, там, где оно имелось, качество обратной связи повышалось значительно).

В разные годы были использованы следующие виды оборудования.

Специализированное оборудование для лиц с нарушением зрения. Устройства для сканирования и чтения печатных материалов; оборудование, позволяющее увеличивать изображение и текст на печатных носителях; оборудование, *обеспечивающие прослушивание лекций, текстов через встроенные динамики, через наушники.*

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. В аудиториях были оборудованы специальные учебные места, предполагающие увеличение размера зоны на одно место с учетом подъезда и разворота кресла-коляски, увеличение ширины прохода между рядами столов, замену двухместных столов на одноместные.

Практика сочетает в себе действенные, проверенные временем, игровые методы и приёмы, способствующие эффективному усвоению, повторению, закреплению, пройденного учебного материала, повышению уровня профессиональной компетентности личности. Практика основана на закономерностях интерактивного и

интраактивных процессов, используемых в современном обучении в среднем профессиональном образовании.

Из опыта работы автора (и команды в целом)

В САФУ мы имели возможность апробировать данную практику, поскольку в группах обучались студенты с особыми образовательными потребностями. Всего, за период апробации «Игровой рефлексии», в практике участвовало 12 студентов с инвалидностью и ОВЗ.

Так, слабовидящий, практически слепой, студент Д. успешно использовал в процессе обучения диктофон. Он записывал не только лекции, но и выступления своих сокурсников на семинаре. Кроме прочего, семья помогала, зачитывая студенту материалы учебников, учебных пособий, которые он не мог видеть. Благодаря этой работе, студент всегда владел информацией и успешно включался в игровую рефлексию, давая оригинальные и содержательные ответы.

Студент А., напротив, хорошо видел, но плохо слышал. В его арсенале был планшет, где он постоянно фиксировал информацию, что позволяло ему тоже быть в теме. Кроме того, студент обладал способностью «читать по губам» и в игровой рефлексии внимательно следил за ответами своих товарищей, чтобы выполнять сложные правила игры.

Оба студента успешно завершили обучение и работают по специальности.