

Кейсы по «Игровой рефлексии».

Описание мотивирующих рефлексивных игр.

(Задания от преподавателя постоянно варьируются с учётом творческого лозунга «Попробуй, как можно ещё?»).

Первый кейс – «Знания».

Игры «Теперь я знаю!» («Теперь я могу!»)

Студентам, слушателям предлагают поиграть в игру-рефлексию. Каждый студент начинает своё выступление определённым словосочетанием с вариациями слова «знание» и продолжает, предлагая свой вариант ответа, вспоминая всё, что было озвучено в ходе занятия.

✓ *«Я узнал сегодня что... (называется конкретная дидактическая единица - ДЕ) и мне понравилось /запомнилось/ показалось интересным (воспроизводится факт)»¹. Ответ должен быть кратким, конкретным и ясным. Вся группа спокойно, толерантно дожидается ответа студента с инвалидностью и ОВЗ, если он испытывает трудности и вынужден, пользуясь вспомогательными средствами, задержаться с ответом.²*

✓ *«Я знаю что... (озвучивает ДЕ), а ты, (имя)³, знаешь ...»? (задаёт свой вопрос по теме; вопросы тоже не повторяются!)*

✓ *«Теперь я знаю что... (озвучивает конкретную информацию), но не помню... (воспроизводит какой-то фрагмент, часть ДЕ)». Группа помогает вспомнить, даёт полный ответ.*

✓ *Арсенал моих знаний сегодня пополнился...*

✓ *Я знаю, что (конкретное содержание), а ты, Аня (Таня, Ваня) знаешь (конкретный вопрос, точный ответ на который у студента есть). Если тот, у кого спрашивают, затрудняется ответить, спрашивающий даёт ответ.*

✓ *Теперь я смогу...*

Примечание. Поначалу участники «Игровой рефлексии», прослушав трёх-четырёх и/или более участников игры, начинают говорить: «Ой, да всё уже сказали!» или «Я же это хотел/а сказать». Со временем такие реплики исчезают, поскольку каждому интересно сказать что-то особенное «своё», «авторское», а остальные внимательно слушают. Кстати, за «повтор», можно получить «аплодисменты». (Используется «метод от противного»). Это условие вводится на этапе,

¹ Для начала можно дать в руки студентам какой-то предмет, который можно передавать (по кругу или по выбору)

² Это требование относится ко всем заданиям, приведённым ниже.

³ Обращение по имени особенно важно на первых занятиях, когда студенты ещё не очень хорошо знают друг друга

когда в «Игровую рефлексию» включены уже все, каждый принимает правила. В этот момент, правила можно усложнять, варьировать.

Второй кейс – игра «Моя Профессия». («Перевоплощения»)

✓ *Теперь я специалист со стажем. В своей деятельности я бы обязательно применил(а) ... (используется информация, полученная на занятии)*

✓ *Теперь я настоящий профессионал своего дела! Мне бы пригодилось...*

✓ *Я журналист. Если бы мне пришлось обратиться к профессионалу, я предпочёл (ла) бы выяснить ... (предложение должно содержать информацию, полученную на занятии).*

✓ *Я руководитель организации. Хочу спросить у сотрудника... (называется конкретное имя-отчество и задаётся вопрос).*

✓ *Я преподаватель... Сегодня мне хотелось бы выяснить, как понимает (ФИО) следующее утверждение (определение и пр.).*

✓ *Я представитель родительской общности... Хочу спросить воспитателя нашей группы (ФИО), как (почему, зачем...)?*

Третий кейс – Игры «Моя группа».

Играем в «сплочённую группу». Играем в «талантливую группу».

✓ *«Сегодня в выступлении... (называет имя студента, который активно участвовал в работе семинара), мне запомнилось / понравилось / показалось интересным /...»; (предлагает свою интерпретацию услышанного).*

Остальные стараются вспомнить выступления других студентов. Можно повторить имя студента, но выделить другой тезис в его выступлении. Не обязательно формально перечислять всех выступающих. Можно предложить какой-то иной алгоритм оценки материала, например, самый интересный и содержательный момент в выступлении любого студента (имя).

✓ *Студенты делятся на пары. Один задаёт вопрос по теме/разделу, другой отвечает. (Остальные студенты слушают. Если вопрос вызывает затруднение, можно взять «подсказку», у группы или у преподавателя). Заслушивают каждую пару.*

✓ *Каждый студент* просматривает полученную на занятии информацию и придумывает свой вопрос группе. Вопрос можно задать соседу справа или слева. Или назвать имя того, кто будет отвечать на вопрос и, соответственно, задавать новый вопрос. Нельзя задавать вопросы человеку, который уже отвечал. (Вопросы так же не повторяются)

✓ *Студенты делятся на группы.* Формулируют вопросы по пройденной теме, затем команды задают их друг другу.

Четвёртый кейс – Деловая игра «Мы - эксперты».

Студенты, слушатели, делятся на подгруппы по три человека. Каждой подгруппе предлагают презентовать результаты работы по итогам занятия. Одна группа выступает (на выступление даётся определённое время), три других студента становятся экспертами и оценивают выступление по определенным критериям (например, точной, краткость и т.п.). Выступившая команда становится командой экспертов.

Опыт показывает, что такая игра позволяет добиться не только качественных выступлений, но и качественного анализа.

Вариантов рефлексивных (итоговых) заданий может быть бесконечное множество: закончить предложение, подобрать категорию, термин к тексту-определению; предложить ряд ассоциаций к ключевому слову, «собрать урожай знаний» в виртуальную \ реальную корзину, шляпу, которая передаётся по кругу и т.п.

Автор-разработчик: Евгения Владимировна Рыбак, к.п.н., доцент.