

## **ИГРОВАЯ РЕФЛЕКСИЯ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОМ ПЕДАГОГИЧЕСКОМ ОБРАЗОВАНИИ**

### **Подробное описание практики:**

- Повышение качества профессионального образования и повышения квалификации специалистов по работе с молодёжью (молодой семьёй), педагогов в системе дошкольного образования (дополнительного образования)
- Внедрение новых методов и технологий профессионального педагогического образования

### **Описание практики**

Практика мотивирующей игровой рефлексии представляет собой систему авторских социально-коммуникативных игр и упражнений («Игровая рефлексия»), предназначенную для качественного усвоения содержания программ профессионального образования (СПО) студентами, будущими воспитателями детских садов, а так же слушателями курсов повышения квалификации.

### **Целевая аудитория:**

- Студенты вузов (бакалавры), обучающиеся по направлению подготовки 39.03.03 («Организация работы с молодёжью») в том числе, лица с инвалидностью и ОВЗ
- Студенты вузов (бакалавры), обучающиеся по направлению 44.03.01 (профиль подготовки – Дошкольное образование) в том числе, лица с инвалидностью и ОВЗ
- Студенты (бакалавры) СПО, обучающиеся по специальности 04.02.01, в том числе, с инвалидностью и ОВЗ;
- педагоги дошкольных образовательных учреждений и организаций дополнительного образования детей

### **Основные направления внедрения практики:**

1. Развитие сети образовательных учреждений, реализующих практику «Игровой рефлексии».
2. Введение в образовательную деятельность учреждений СПО и ВО, практики (методов и технологий), обеспечивающих качественное профессиональное образование и повышение компетентности выпускников.

3. Организация информационно-методического сопровождения педагогов при тиражировании практики «Игровой рефлексии».

**Основные участники проекта (реализации практики):**

- Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования «Северный Арктический федеральный университет имени М.В. Ломоносов (ФГАОУ ВО «САФУ имени М.В. Ломоносова») (Кафедра социальной работы и социальной безопасности)

<https://narfu.ru/> (2007-2017 г.г.)

- Институт развития образования города Севастополя (ИРО г. Севастополя) , до 2020 года – «Педагогический Колледж им. П.К. Менькова»

<http://www.sev-centr.ru/>(2018 – 2021 г.г.)

**Целью** практики является повышение качества профессионального образования и совершенствование профессиональной компетентности обучающихся.

**Задачи внедрения практики:**

*1. Образовательные.*

Качественное освоение (рефлексия) совокупности профессиональных знаний и компетенций, необходимых для успешной профессиональной деятельности.

*2. Развивающие.*

Развитие интереса к профессиональной деятельности; развитие творческих способностей и способности к анализу педагогической деятельности, информации, необходимой для решения педагогических проблем; профессиональное саморазвитие; развитие коммуникативных навыков и речи.

*3. Воспитывающие.*

Воспитание доброжелательного и уважительного отношения к другим участникам образовательных отношений; формирование инклюзивной культуры.

*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 в «Игровой рефлексии» всех и уникальности индивидуальных ответов (без повторов).***

*Систематическое применение* практики в итоговой части лекционных и практических занятий в процессе профессионального образования студентов, слушателей курсов ПК, в том числе, с ОВЗ и инвалидностью, позволяет значительно повысить качество усвоения изучаемого материала в процессе профессионального образования и повышения квалификации.

*Материалы апробированы* автором в течение ряда лет на нескольких дисциплинах и практиках, например, в ГАОУ ВО САФУ имени М.В. Ломоносова (г. Архангельск) «Творческое развитие личности дошкольника», «Теория и методика музыкального воспитания дошкольников»; «Основы теории коммуникации», «Социальная педагогика», «Педагогическое обеспечение работы с молодёжью», «Введение в специальность» и мн. др.; в ГАОУ ПО ИРО (г. Севастополь) - «Теория и методика музыкального воспитания с практикумом» и др.; в процессе проведения курсов ПК.

### **Специфика образовательной практики 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 интраактивного процессов, используемых в современном обучении в среднем профессиональном образовании.

### ***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.

Суть практики 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.

### ***Позиция студента, слушателя курсов ПК.***

При подведении промежуточных итогов учебного (лекционного, семинарского или практического) занятия или в заключительной его части, любой, *без исключения*, студент, слушатель, ставится в позицию активного участника. В соответствии с объективными законами игры, требованиями к выполнению данного вида заданий в игровой форме, студент *должен обязательно высказать своё собственное мнение о содержании пройденного учебного материала или дать эмоциональную оценку происходящему на занятии.*

*Озвучивается важное игровое правило (условие): «Повторять то, о чём уже было сказано другими участниками игры, нельзя!»* Необходимо найти новое звучание, новый нюанс, аспект, 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.

*Игровые задания постоянно варьируются, но принцип организации процесса, правило игры «Повторять нельзя!», остаётся неизменным.*

Чтобы не повторяться, все члены студенческой группы должны внимательно слушать, и педагога, и каждое выступление своих коллег, (используя, при необходимости, вспомогательные средства).

*Желательно проводить «Игровую рефлексию» в кругу.*

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

### ***Ориентация на личностные структуры.***

Практика 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).

*Наш опыт работы со студентами и слушателями курсов с использованием «Игровой рефлексии» показывает, что систематическое применение данной практики в итоговой части лекционных, семинарских и практических занятий в процессе обучения позволяет значительно повысить мотивацию учебной деятельности, повышает качество усвоения изучаемого материала. Так же практика облегчает процесс адаптации содержания программ профессиональной подготовки к возможностям студентов с инвалидностью и ОВЗ.*

### **Требования к преподавателю.**

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.<sup>1</sup>

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 заданий в «Игровой рефлексии» **остаются неизменными четыре основных правила («объективный закон игры»):**

---

<sup>1</sup> 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).

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

✓ **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 иметь профессиональную направленность и содержать, либо дидактическую единицу (ДЕ), либо собственную оценку происходящего (фактов, событий, явлений).** (Действует уточняющее правило игры: Нельзя говорить «о чём-то», нужно сказать «что-то» конкретное, содержательное).

*Данная практика 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 рефлексии).

*В ответах могут быть:*

1. **озвучены** понятия, классификации, структуры, алгоритмы; названия концепций, теорий, документов, законов; исторические события; важные даты; названы фамилии, имена, отчества учёных; данные статистических исследований;

2. **описаны** научные факты, научные открытия; приведены примеры программ, проектов, инновационных практик;

3. **перечислены** методы, приёмы, технологии воспитания и т.п.;

4. **предложены** собственные варианты использования полученных знаний в профессиональной деятельности в будущем;

5. **даны** эмоциональные либо когнитивные оценки;

6. **сформулированы** новые идеи; творческие варианты;

7. **сделаны обобщения** или проведён критический анализ.

## ***Договорённости.***

Можно (или нельзя) использовать свои записи для ответов, обговаривается перед началом игры, игрового упражнения.<sup>2</sup>

### **Критерии оценки эффективности практики:**

*Качественная оценка знаний обучающихся, слушателей курсов ПК, осуществлялась, сначала, по результатам зачётов и экзаменов. Позднее за основу были выбраны показатели, предложенным Д.В. Чернилевским<sup>3</sup> :*

- ✓ *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.*

*С каждым последующим применением в группах «Игровой рефлексии», выполнение задания усложняется, а студенты, заранее зная о том, что при подведении итогов каждого занятия будет игра и, нужно будет искать свои варианты ответов, начинают фиксировать в своих тетрадях информацию постоянно, выделяя самое важное, какие-то возникающие спонтанно идеи.*

### ***Эффективность проверялась:***

в студенческих группах и группах слушателей ПК с 2003 по 2017 годы в ВУЗах, с 2017 по 2021 - в системе СПО.

Оценивается так же (методом наблюдения) уровень *развития коммуникации* в группе, уровень взаимодействия и развития групповой динамики и уровень креативности каждого студента. При необходимости проводится индивидуальная работа.

### **Чем определяется уникальность образовательной практики?**

---

<sup>2</sup> На первых занятиях лучше разрешать использовать тетради, постепенно вводя запрет.

<sup>3</sup> Критерии эффективности педтехнологий. [Электронный ресурс]

[http://www2.asu.ru/cppkp/index.files/ucheb.files/innov/Part2/pr/pril\\_1.html](http://www2.asu.ru/cppkp/index.files/ucheb.files/innov/Part2/pr/pril_1.html)



Все игры носят авторский характер, апробированы лично автором в реальной педагогической деятельности.

Цель «Игровой рефлексии» озвучивается ясно, понимается и принимается обучающимися легко; результаты оптимальны, условия внедрения практики просты, затраты ресурсов минимальны.

Инновационность практики 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.

### **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)»<sup>4</sup>. 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.<sup>5</sup>

✓ «Я знаю что... (озвучивает ДЕ), а ты, (имя)<sup>6</sup>, 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...*

---

<sup>4</sup> Для начала можно дать в руки студентам какой-то предмет, который можно передавать (по кругу или по выбору)

<sup>5</sup> Это требование относится ко всем заданиям, приведённым ниже.

<sup>6</sup> Обращение по имени особенно важно на первых занятиях, когда студенты ещё не очень хорошо знают друг друга

✓ 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 «свое», «авторское», а остальные внимательно слушают. Кстати, за «повтор», можно получить «аплодисменты». (Используется «метод от противного»). Это правило вводится на этапе, когда в «Игровую рефлексия» включены уже все, каждый принимает правила. В этот момент, правила можно усложнять.

### **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 общественности... 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 определённым 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 корзинку, шляпу, которая передаётся по кругу и т.п.

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



