

УДК 378.14

РЕФЛЕКСИВНОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПЕДАГОГИЧЕСКОМ ПРОЦЕССЕ ВУЗА

Куцеева Е.Л.

ФГБОУ ВО «Кубанский государственный университет», Краснодар, e-mail: lenagutkov@mail.ru

Статья посвящена проблеме повышения качества высшего педагогического образования на основе методологии рефлексивно-деятельностного подхода в организации обучения будущих педагогов. Создание рефлексивной образовательной среды обеспечивает активное формирование профессионального мышления, метакогнитивных умений и коммуникативной культуры студентов. В профессиональном образовании рефлексивная деятельность обучающихся содействует осознанию процесса и результатов профессионального развития. На современном этапе применение рефлексивных технологий осуществляется в процессе организации рефлексивного сопровождения целостного педагогического процесса. Описаны различные виды рефлексивных техник. Рефлексия используется при проведении различных учебных занятий в условиях применения традиционных и активных (интерактивных) педагогических технологий. Рефлексивная деятельность студентов в играх позволяет оценить их ролевое поведение: насколько оно грамотно, психологически и педагогически обосновано и целесообразно, может ли привести к успеху и т.д. В статье показана методика применения рефлексивных технологий в процессе организации имитационных и неимитационных игр. В условиях цифровизации образования появляются новые возможности и в использовании рефлексивных технологий. Это связано с применением в педагогическом процессе телерефлексии как способа визуализации рефлексивной практики обучающихся. Он основан на использовании аудио- и видеозаписей игрового взаимодействия обучающихся.

Ключевые слова: педагогический процесс, игровые технологии, рефлексивная образовательная среда, рефлексивное сопровождение, рефлексивная деятельность обучающихся, телерефлексия

REFLEXIVE SUPPORT OF GAME TECHNOLOGIES IN THE PEDAGOGICAL PROCESS OF THE UNIVERSITY

Kutseeva E.L.

Kuban State University, Krasnodar; e-mail: lenagutkov@mail.ru

The article is devoted to the problem of improving the quality of higher pedagogical education based on the methodology of the reflexive-activity approach in the organization of training of future teachers. The creation of a reflexive educational environment ensures the active formation of professional thinking, metacognitive skills and communicative culture of students. In professional education, students' reflexive activity promotes awareness of the process and results of professional development. At the present stage, the use of reflexive technologies is carried out in the process of organizing reflexive support for a holistic pedagogical process. Various types of reflexive techniques are described. Reflection is used in conducting various training sessions in the context of the use of traditional and active (interactive) pedagogical technologies. Students' reflexive activity in games allows them to evaluate their role-playing behavior: how well it is competent, psychologically and pedagogically justified and appropriate, whether it can lead to success, etc. The article shows the method of using reflexive technologies in the process of organizing simulation and non-simulation games. In the context of digitalization of education, new opportunities are emerging in the use of reflexive technologies. This is due to the use of tele-reflection in the pedagogical process, as a way of visualizing the reflexive practice of students. It is based on the use of audio and video recordings of the game interaction of students.

Keywords: pedagogical process, gaming technologies, reflective educational environment, reflexive accompaniment, reflective activity of students, telereflexion

В целевых ориентирах ФГОС ВО нового поколения (3++) приоритетная роль отводится актуализации *личностного потенциала* будущих специалистов, их всестороннему развитию и образованию. Самосознание составляет ядро личности, поэтому формирование профессиональной идентичности и Я-концепции представляет собой важную задачу высшей школы.

Реализация компетентностной парадигмы в вузовской подготовке педагогов предполагает внедрение новых технологий профессионального обучения, основанных на методологии *рефлексивно-деятельностного подхода*. Рефлексивная практика в системе педагогического образования

нацелена, прежде всего, на формирование профессиональных компетенций и развитие личности будущих учителей.

Как соотносит обучение, его качество и результативность с рефлексией – внутренним процессом самопознания личности? Каковы их взаимосвязи и взаимовлияния? Рассмотрим возможности рефлексивной практики в повышении качества профессионального развития будущих учителей. Очевидно, что результаты обучения фиксируются в самосознании обучающегося. Лучше самого студента как субъекта профессионального познания и саморазвития оценить свои внутренние психологические состояния, процессы, качества, достижения

не может никто. Адекватная самооценка этих изменений содействует саморегуляции дальнейшего профессионального становления и развития, позволяет увидеть перспективы овладения специальностью, а также зафиксировать неудачи, трудности, ошибки и скорректировать свою учебно-профессиональную деятельность. Иными словами, рефлексивная деятельность студентов помогает им учиться самостоятельно, осознанно, критически анализировать свой путь в профессию. В этом заключается главный развивающий потенциал рефлексии.

Обучение на основе рефлексивной деятельности обучающихся обеспечивает активное формирование метакогнитивных умений и коммуникативной культуры студентов. Рефлексивные умения являются важным структурным элементом коммуникативной компетентности личности. Эта компетенция позволяет специалисту успешно включаться в производственный коллектив, устанавливать благоприятные взаимоотношения с коллегами и работать в единой команде. Для представителей социологических профессий («человек – человек») коммуникабельность представляет собой важнейшее профессионально значимое личностное качество.

Рефлексивные умения личности – это умения самонаблюдения и самоанализа; умения объективно оценить свои знания, личностные качества; проанализировать свое общение с людьми; умение видеть себя глазами окружающих людей, объективно оценить их отношение; умение на основе знаний своих сильных и слабых сторон составлять и реализовывать программу личностного и профессионального самосовершенствования и др.

Цель исследования заключается в обогащении теории и практики рефлексивно-деятельностного подхода при использовании активных методов обучения в педвузе, в частности в процессе применения игровых технологий.

Реализация развивающего потенциала рефлексии в значительной мере определяется созданием в вузе так называемой *рефлексивной образовательной среды*. При этом педагогический процесс предполагает *организацию рефлексивного сопровождения* обучающихся, понимаемого как возможность создания *оптимальных условий* для студентов по освоению образовательных программ [1]. По мнению Т.Ф. Ушевой, рефлексивное сопровождение в образовательном процессе реализует следующие идеи, которые могут выступать педагогическими условиями: субъектности, индивидуализации, диалогичности – и слу-

жить педагогическими условиями: субъектности, индивидуализации, диалогичности и метапредметности [2]. Идея *субъектности* предполагает активность студента в профессиональном становлении и развитии. *Индивидуализация* обучения основывается на построении индивидуальных образовательных программ, которые создаются на основе рефлексии и оценки обучающимися своих актуальных качеств, способностей и возможностей. *Диалогичность* в рефлексивной деятельности – это осуществление самопознания в процессе межличностного взаимодействия и коллективного осмысления процессов саморазвития. Реализация идеи *метадеятельности* в рефлексивной практике предполагает возможность всестороннего осмысления профессионализации и самопознания будущего специалиста как личности и профессионала в разнообразных видах деятельности (учебной, научной, коммуникативной и др.).

Объектом рефлексии являются гностическая сфера обучающихся, способности, интересы, мотивация, эмоционально-чувственная сфера, коммуникация, межличностное взаимодействие и др. *Содержание рефлексии* – это профессиональные знания будущих учителей, умения, навыки, педагогические способности, профессиональные интересы, ценностные ориентации, эмоциональные состояния, высшие чувства, речь, невербальное поведение и др.

Рефлексивная деятельность обучающихся может осуществляться на лекциях, практических занятиях, при подведении итогов производственной практики, в самостоятельной работе студентов, подготовке в защите ВКР и др. По форме проведения рефлексия может быть устной, письменной (эссе или мини-сочинения, например «Мое выступление на семинаре», «Мой вклад в общее дело на занятии» и т.д.), проходить в форме телерефлексии (с использованием видеозаписи). Она может осуществляться на разных этапах учебного занятия: в начале, в конце, в середине по завершении тех или иных видов (циклов) учебно-познавательной деятельности.

Рефлексивная деятельность может быть коллективной и индивидуальной. Первая организуется как самооценка и взаимооценка совместной деятельности студентов на учебных занятиях, с участием преподавателя (или без него), индивидуальная рефлексия – это самоанализ студента без участия других.

Сегодня рефлексивные технологии активно используются в школьном обучении. Творческие учителя посредством разнообразных рефлексивных техник успешно решают задачи повышения качества обу-

чения и всестороннего развития личности школьников. Интересные по форме и содержанию, они могут быть использованы и в организации рефлексивной практики обучающихся в вузе: «Мини-сочинения», «Заверши предложение», «Рефлексивная мишень», «Рефлексивный ринг», «Цепочка пожеланий» и др. [3]. В них заключен самоанализ процесса, результата учебной деятельности школьников на уроке, а также атмосферы общей деятельности и межличностной коммуникации и др.

Значимый вклад в исследование рефлексивных технологий в системе вузовской подготовки педагогов внесли А.И. Алексеева, М.Н. Бурмистрова, Н.Б. Гребенникова, Н.А. Жукова, В.А. Метаева, М.Н. Прозорова, Т.Ф. Ушева, О.И. Федосеева и др.

В статье представлен опыт работы по применению рефлексивных технологий в подготовке будущих педагогов-дефектологов в Кубанском государственном университете (г. Краснодар). Выявлена высокая результативность применения рефлексивной практики обучающихся при проведении учебных занятий в форме дискуссий, диспутов, с использованием метода мозгового штурма [4, 5]. Представляется, что в рефлексивном сопровождении игровых технологий содержатся значительные возможности обогащения самопознания и самооценки обучающихся с точки зрения личностного и профессионального развития.

В высшей школе рефлексивные техники могут быть включены в структуру традиционных и активных (интерактивных) методов. Трудно переоценить роль игровых технологий в обучении человека: ребенка, школьника, взрослого. Игры стали широко использоваться и в системе профессионального образования. В них создаются условия для организации самопознания студента как субъекта социальных отношений, рефлексии собственных способностей и ограничений, определения зон личностного роста [6].

В высшей школе применяют имитационные и неимитационные игры. К первым относятся ролевые, деловые игры, метод анализа конкретных ситуаций и др. Эти игры организуются как квазипрофессиональная деятельность обучающихся, в них воспроизводятся различные ситуации профессионального взаимодействия будущих специалистов. В играх развиваются профессиональное мышление студентов, педагогические способности, креативность и творческий подход к решению типичных и нетипичных педагогических ситуаций.

Неситуационные игровые технологии – это разнообразные интеллектуальные игры.

Их цель – закрепление полученных профессиональных знаний, развитие умений применять их на практике.

Рассмотрим рефлексивное сопровождение ситуационных игр. В педагогике ролевые, деловые игры часто фокусируются вокруг проблем межличностного взаимодействия субъектов образовательного процесса в типичных и нетипичных (конфликтных) ситуациях, при разрешении педагогических конфликтов, сложных ситуаций общения с родителями, коллегами, «трудными» школьниками.

И здесь объектом рефлексии является ролевое поведение участников игры: насколько оно психологически и педагогически обосновано и целесообразно, может ли привести к успеху, или, напротив, некорректно, ошибочно, может иметь негативные последствия. Студенты прежде всего оценивают грамотность и эффективность решения педагогических ситуаций, а также анализируют межличностное взаимодействие в игре (речь, невербальные средства общения участников).

В играх целесообразно сочетать рефлекссию и телерефлексию. В процессе компьютеризации педагогического процесса вуза и активного внедрения информационно-коммуникационных технологий *рефлексивная практика* обучающихся совершенствуется, появляются новые возможности в оптимизации самопознания и взаимопознания будущих специалистов. Речь идет о *телерефлексии* – приеме визуализации рефлексивной деятельности. В нашей стране телерефлексия впервые была использована в организационно-деятельностных играх по методу Г.П. Щедровицкого [7]. Ее сущность заключается в использовании видеосъемки для получения видеоизображения и аудиозаписи субъекта рефлексии (рис. 1, 2). Последующая работа с видеоизображением рефлексивной деятельности студента активизирует процесс его мышления и самоанализа. Совершенствуются все виды рефлексии, так как обучающиеся анализируют собственную деятельность и взаимодействие на занятии с опорой на их наглядное отражение (зрительное, вербальное), могут увидеть себя со стороны. Как показывает практика, в ретроспективной рефлексии видеозаписи освежают память, позволяют вспомнить и более объемно увидеть картину учебного взаимодействия на занятии. Студенты подмечают важные мелочи, то, на что первоначально не обратили внимания. Появляется возможность без эмоций, более осмысленно проанализировать свою работу и общую деятельность, объективнее оценить себя и сделать правильные выводы.

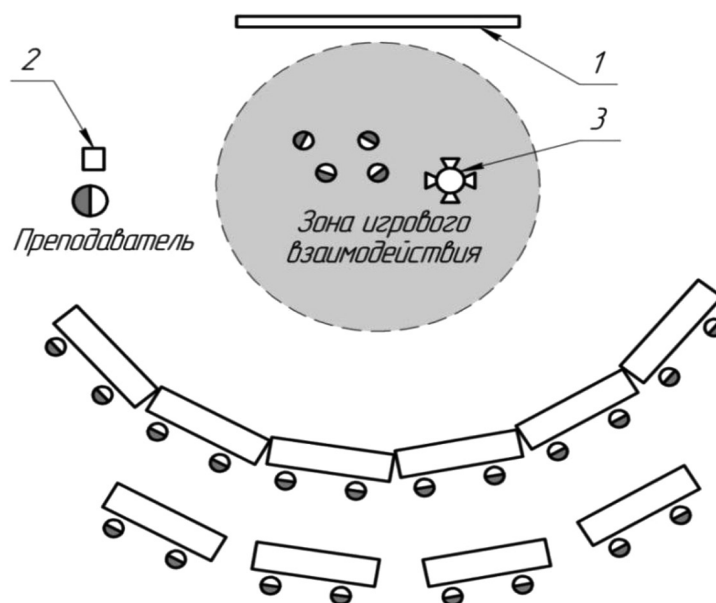


Рис. 1. Оборудование для телерефлексии ситуационной игры:
1 – экран, 2 – персональный компьютер преподавателя (ПК), 3 – видеокамера

Видеозаписи игр осуществляются с помощью видеокамеры или планшетного компьютера, смартфона. Так как компьютерные технологии представляют собой необходимый образовательный инструмент в педагогике высшей школы, возникает вопрос о том, чтобы они стали портативными, более доступными и простыми в работе. Эта задача решается путем использования портативных и мобильных ИТ-устройств: мобильных телефонов, нетбуков, карманных и планшетных ПК и т.д. На современном этапе *мобильное обучение* ((м-обучение) – *mobile learning* (m-learning)) приобретает в системе образования все большую популярность и распространение [8, 9].

Рассмотрим этапы ролевой игры.

1-й этап. Вводное слово преподавателя-ведущего – 1 мин.

2-й этап (основной). Игра (ролевая, деловая) или разыгрывание отдельных педагогических ситуаций.

3-й этап (рефлексивный):

– устная рефлексия студентов-зрителей (2–3 человека);

– устная рефлексия студентов – участников игры;

– коллективная рефлексия занятия.

4-й этап. Завершение занятия. Подведение итогов. Заключительное слово преподавателя.

На 4-м этапе преподаватель, анализируя процесс и результат игры, может использовать видеоматериал занятия, выводя его

на экран, так как все этапы работы фиксируются с помощью камеры.

Студенты получают видеоматериал по завершении занятия. Он может быть использован для письменной ретроспективной рефлексии (написания эссе) в рамках самостоятельной работы.

Рассмотрим рефлексивные технологии при проведении неимитационных игр, например интеллектуальных. Наша практика показала, что интеллектуальные игры целесообразно организовывать как эклектику известных телевизионных игр: «Брейн-ринг», «Своя игра», КВН и др. Студенты под руководством преподавателя готовят вопросы, задания для игры, составляют кроссворды, подбирают наглядный материал и др.

Рефлексия и телерефлексия интеллектуальной игры осуществляются по аналогии с рефлексией ситуационных игр. Рассмотрим конкретные рефлексивные техники, которые используются в процессе анализа и самоанализа игрового взаимодействия. В конце занятия в процессе коллективного подведения итогов студентам предлагается одним словом оценить игру, ее содержание, эмоциональный отклик и отношение к ней (рефлексивная техника «Назови одним словом») в устной или письменной форме. Приведем примеры использования этой техники при подведении итогов интеллектуальной игры по теме «Психология младшего школьника» (дисциплина «Возрастная психология», 2-й курс).

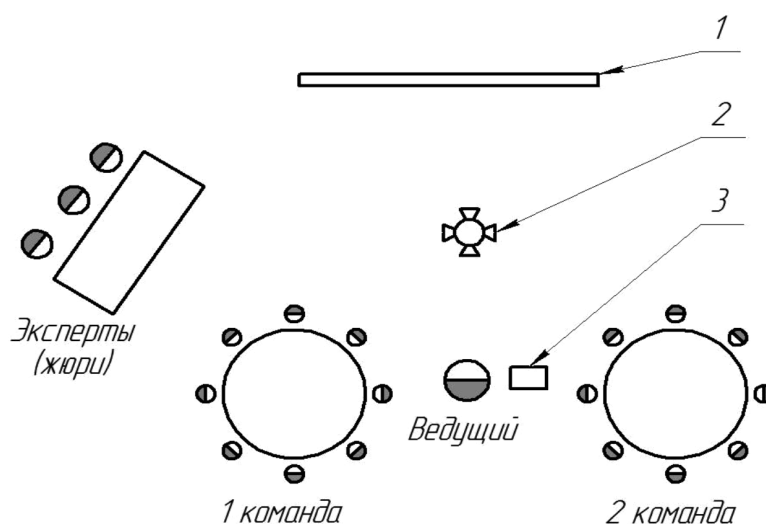


Рис. 2. Оборудование для телерефлексии неситуационной игры:
1 – экран, 2 – видеокамера, 3 – персональный компьютер преподавателя (ПК)

Студенты дали следующие определения: «азарт», «интерес», «знания», «ответственность», «стратегия», «веселье», «сплоченность», «увлекательно», «соперничество», «обида», «любопытство», «соревнование», «интересно», «активность», «счастье», «несправедливость».

Приведем примеры обобщенных оценок этой игры, которые студенты показали в рефлексивной технике «Заверши предложение». Обучающимся было предложено закончить предложение «В игре я...». Из письменных высказываний студентов: «В игре я заполнила пробелы новыми знаниями», «... я узнала много нового», «... я отлично провела время, это было очень интересно, мы были объединены общей целью – победить», «...я сосредоточена, расцениваю как вызов – надо победить», «... я переживала за свою команду, присутствовал дух соперничества. Осознавала свои слабые и сильные стороны», «... я всегда принимаю участие с удовольствием. Было интересно узнать новую информацию», «... я почувствовала прилив эмоций, желание одержать победу», «... я чувствовала себя прекрасно, потому что это была работа в команде. Было желание выучить больше материала, чтобы наша команда заняла первое место», «... я учусь контактировать с людьми», «... я проявляю свои умственные способности и могу узнать что-то новое», «... я узнаю новое, игра – это всегда интересно, но, если нужно дать быстрый ответ, не успеваю в связи с личностными особенностями. Это грустно. Но в любом случае в игре благодаря эмоциям инфор-

мацию запоминаю лучше». Таким образом, студенты отмечают, что в играх как в интересной, увлекательной и эмоционально насыщенной деятельности успешно усваиваются знания по теме, заполняются пробелы в учебном материале, формируются коммуникативные умения и навыки, осознаются достоинства и недостатки в профессиональном саморазвитии.

Без сомнения, рефлексивная практика обучающихся помогает преподавателю оценить успешность проведенных занятий, осмыслить положительное, проанализировать недостатки.

Выводы

Применение рефлексивных технологий в педагогическом вузе обусловлено актуализацией компетентностной парадигмы в профессиональной подготовке будущих учителей. Рефлексивное сопровождение учебно-профессиональной деятельности обучающихся предполагает создание особых педагогических условий, обеспечивающих реализацию идей субъектности, индивидуализации, диалогичности и метапредметности.

Нацеленность педвуза на формирование рефлексивных умений и в целом рефлексивной деятельности обучающихся содействует развитию у будущих педагогов позиции субъекта, способного управлять своим профессиональным развитием.

В рефлексивном сопровождении целесообразно применять разнообразные виды технологии и техники рефлексии. Их использование зависит от основных форм

и методов проведения учебных занятий. В играх рефлексивная практика содействует повышению учебной мотивации студентов, а также развитию осознанности, критичности и творческого подхода в учебно-профессиональной деятельности. Использование телерефлексии усиливает объективность в самооценке студентов и реалистичность в определении зон личностного роста и развития.

Представляется, что логическим продолжением представленного исследования будет разработка методических рекомендаций по использованию рефлексивных технологий в вузовской подготовке будущих педагогов. Требуют дальнейшего изучения вопросы организации коллективной рефлексии на учебных занятиях, определения эффективности устной и письменной рефлексии, самопознания с применением телерефлексии. Несомненный интерес представляет проблема профессиональной и личностной готовности преподавателя к осуществлению рефлексивного сопровождения образования будущих учителей.

Список литературы

1. Белобородова М.Е. Рефлексивная деятельность студентов в учебном процессе и особенности ее организации в виртуальной информационной среде // Информационные компьютерные технологии в образовании // Вестник ПГГПУ. 2013. Вып. 9. С. 59–63.
2. Ушева Т.Ф. Педагогические аспекты рефлексивного сопровождения студентов // Современные исследования социальных проблем. 2017. Т. 8. № 2–2. С. 231–236.
3. Кашлев С.С. Современные технологии педагогического процесса: пособие для педагогов. Мн.: Высшая школа, 2002. 95 с.
4. Куцеева Е.Л., Куцеев В.В. Рефлексия – феномен сознания в педагогическом процессе // Современная высшая школа: инновационный аспект. 2017. № 1. С. 120–125.
5. Куцеева Е.Л., Куцеев В.В. Развитие перцептивно-рефлексивных процессов у обучающихся в дискуссии // Историческая и социально-образовательная мысль. 2016. № 51. С. 89–93.
6. Шибалов Е.Ю. Педагогические условия использования социально-моделирующих игр как средства социального воспитания студентов вуза // Вестник КГУ им. Н.А. Некрасова. Серия: Педагогика. Психология. Социальная работа. Социокинетика. 2011. Т. 17. № 4. С. 168–171.
7. Щедровицкий Г.П. Организационно-деятельностные игры. Сборник текстов. М.: Наследие ММК, 2005. 320 с.
8. Голицына И.Н., Половникова Н.Л. Мобильное обучение как новая технология в образовании // Образовательные технологии и общество. 2011. № 1. С. 241–252.
9. Заседатель В.С., Сербин В.А. Мобильное обучение в концепции современного образования // Открытое и дистанционное образование. 2014. № 4. С. 77–87.