**К ВОПРОСУ О ФОРМАХ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ПРЕПОДАВАТЕЛЯ СО СТУДЕНТАМИ В СОВРЕМЕННЫХ УСЛОВИЯХ**

М.А. Брутова, к.п.н., доцент

*ФГАОУ ВО «Северный (Арктический) федеральный университет имени М.В. Ломоносова, Россия*

Изменения в социокультурном, политическом и экономическом развитии мира, образовательной политике настраивают нас переосмысление подходов к организации образовательного процесса, к взаимодействию со студентами в разных сферах жизнедеятельности. Ориентирами в этом могут выступать как нормативные документы, так и результаты научных исследований. Например, Институт образовательных технологий Открытого университета (Великобритания) в сотрудничестве с Открытым университетом Каталонии (Испания) выделил 10 тенденций в педагогике, которые потенциально будут оказывать влияние на систему образования в мире. Институт образования Высшей школы экономики совместно с Казаковой Е.И. на основе данного отчета обозначили те тренды, которые заслуживают пристального внимания ученых, преподавателей и учителей в нашей стране [4, 5]. Среди них стоит отметить такие, как Самообразование, Гибрид+, Персонализация, Игрофикация, Совместный просмотр видео. Они нас ориентируют на применение, создание, тщательный отбор таких форм, методов, средств обучения, которые не только обеспечивают максимально эффективный результат, но и создают условия для личностно ориентированного образовательного процесса с учетом особенностей нового поколения обучающихся.

В настоящее время активно дискутируется вопрос о реализации тренда Персонализация через цифровизацию образования и повсеместное использование в образовательном процессе интерактивных форм взаимодействия, цифровых ресурсов. Данная тенденция прослеживается в нормативных документах федерального уровня. Например, Федеральный проект «Цифровая образовательная среда»; перечень поручений заместителя Председателя Правительства Российской Федерации Д.Н. Чернышенко ДЧ-П8-3270 от 17.03.2021 г.

Т.А. Гольцова, О.Лапшина, Е.А. Проценко обозначают, что наиболее результативным в этом случае может быть игрофикация (геймификация) образования. Они отмечают, что вовлечь в процесс обучения человека, который большую часть своего времени проводит в мире цифровой техники, возможно лишь в случае создания привычного для него окружения. В качестве инструментария на занятиях можно использовать использовать привязанность студентов к компьютерным играм. Вслед за обозначенными авторами мы придерживаемся широкого толкования термина «геймификация» — как использования игровых технологий в образовательном процессе, внедрение игровых приемов в неигровые процессы, направлена прежде всего на достижение учебного результата [3]. При этом отметим, что геймификация предполагает не только вовлечение студентов в образовательный процесс как активных участников, повышение мотивации и познавательной активности, но и в обязательном порядке наличие обратной связи, которая наглядно показывает обучающему его собственный прогресс или позволяет найти ответы на возникшие вопросы, получить дополнительный материал и вектор собственного развития, а также организацию группового и межгруппового взаимодействия.

В ходе учебных занятий чаще всего используются такие приемы геймификации, как оценки, личные и групповые рейтинги, использование элементов метаигры, рейтинговых досок, контекстных подсказок, система поощрений и штрафов, использование набора откликов на ответ студентов, способ подачи материала с ориентиром на игровые приемы. Обозначенные выше авторы обозначают преимущества ресурсов платформы Moodle LMS версии 3.1 при использовании в ходе игрофикации. Данная платформа позволяет реализовывать все обозначенные приемы, если преподаватель выбирает электронный или смешанный формат изучения дисциплины.

Большой отклик у студентов вызывают задания по прохождению веб-квеста, разработанного преподавателем, либо самостоятельная разработка таких квестов индивидуально или в микрогруппах. В рамках занятий, мы предлагаем студентам разработать веб-квесты для работы с детьми и подростками группы риска, учащимися разных возрастных категорий по вопросам правового просвещения, профилактики отклоняющегося поведения. Затем предлагаем пройти веб-квесты одногруппников и оценить их по экспертной карте. Отметим, что экспертную карту для этого студенты разрабатывают самостоятельно в микрогруппах, затем обсуждают и оставляют один рабочий вариант. Обязательно в группе обсуждаем результаты оценивания, предоставляем возможность аргументировать свою оценку, точку зрения и дать пояснения автору квеста. По отзывам студентов, данное задание не только вызывает интерес, но и создает условия для актуализации межпредметных связей, что позволяет им самостоятельно работать над формирование профессиональных компетенций.

Также для организации образовательного процесса в условиях цифровизации возможно использование цифровых сервисов: облачных сервисов (ЯндексДиск, Dropbox), сервисов для командной или групповой работы, сервисов тестирования; возможностей искусственного интеллекта (чат-боты вместо или как дополнение традиционного чата или форума).

Обозначим также еще один вектор использования возможностей доступной обучающимся и преподавателям цифровой среды: разработка заданий для выполнения онлайн. Данный вектор позволяет пристальное внимание уделить реализации таких трендов в образовании, как Персонализация, Самообразование и Гибрид+. Они предполагают ориентир на удовлетворение личного запроса в получении информации, формировании профессиональных компетентностей, построение индивидуального образовательного маршрута, создание качественных образовательных сообществ, в том числе на уровне «ученик-ученик» с педагогом в роли эксперта. Приведем примеры реализации данного вектора. Мы предлагаем студентам выполнить следующие задания индивидуально или в группах: задания на поиск информационных ресурсов для решения профессиональных проблем специалиста; задания для самостоятельной работы; анализ профессиональных сайтов и страниц специалистов, сайтов образовательных организаций и благотворительных фондов; анализ социальных проектов и написание собственного проекта под требованиям конкретного фонда; ознакомление с предлагаемыми профессиональным сообществом онлайн-конференциями, вебинарами и анализ на основе этого актуальных профессиональных проблем. Кроме этого также возможно организация обсуждения проведенного или предстоящего занятия с использованием цифровых ресурсов: онлайн-группы, чаты, форумы на специально созданной странице дисциплины или странице преподавателя; создание собственного профессионального блога индивидуально или микрогруппами и др.

На наш взгляд в современных условиях для реализации тренда Гибрид+ актуальными будет использование форм интерактивного взаимодействия, несколько позабытых в свете последних событий в сфере образования. А.К. Быков, Т.Г. Мухина, В.Ф. Поберезкая выделяют такие отличительные особенности такого взаимодействия: режим диалога, обмена мнениями, широкое взаимодействие обучающихся не только с педагогом, но и друг с другом, доминирование активности учащихся в процессе обучения; роль педагога заключается в направлении деятельности студентов/учеников для достижения поставленных целей. Интерактивные формы взаимодействия позволяют решить проблему снижения мотивации обучающихся, низкой познавательной активности, позволяют создавать условия для формирования компетенций в контексте их будущей профессиональной деятельности. Безусловно, такие формы позволяют эффективно усваивать учебный материал, поскольку предполагают самостоятельный во взаимодействии друг с другом поиск путей и вариантов решения поставленной учебной задачи, развивают коммуникативные способности, выводят на уровень осознанной компетентности студента [2].

Примером могут служить интерактивные игры, которые возможно использовать на занятиях любого типа, даже при изучении абсолютно нового материала. Исследователи выделяют такие преимущества организации образовательного процесса при помощи интерактивных игр: активная позиция обучающихся, эмоциональная включенность обучающихся в учебный процесс, полученные компетенции носят личностный характер, а поэтому легко актуализируются, некритичны к числу участников. К таким играм можно отнести ролевые, имитационные, разогревающие игры.

Довольно часто на лекционных занятиях нами используются разогревающие игры, позволяющие повысить учебную мотивацию, активизировать психические процессы студентов, повторить основной материал, задействовать одновременно большое количество участников. Например, интеллектуальная разминка (модификация игры «Испорченный телефон»), категориальная разминка. Причем данные игры могут организовывать по заданию педагога и сами обучающиеся. В некоторых случаях возможно использование в качестве разогревающих игр элементы мозгового штурма, игру «Идейная карусель», «Приоритеты».

Отдельно отметим такие игры, как имитационная игра, ситуационное моделирование и деловая игра. Безусловно, деловые игры в образовательном процессе используются нечасто, т.к. требуют не только длительной и серьезной подготовки, но и достаточно большое количество времени на проведение и анализ. Тем не менее, в работе со студентами нами используются такие игры, как «Индивидуальная консультация», «Совет по профилактике», «Родительское собрание» и другие. Наиболее часто мы используем имитационные игры и ситуационное моделирование (моделирование профессиональных ситуаций), которые позволяют студентам сфокусировать внимание на основных моментах будущей профессиональной деятельности, увидеть нестандартные решение проблемной ситуации, развивать коммуникативные компетенции. На занятиях мы предлагаем студентам проиграть ситуации профессиональной деятельности специалиста помогающей профессии: индивидуальные консультации, индивидуальные беседы, мастер-классы и т.д.

Отдельно стоит остановиться на тренде «Совместный просмотр видео». Эксперты Высшей школы экономики считают, что просмотр и обсуждение фильмов формируют коммуникативные навыки, позволяют вовлечь людей в коллективное обучение, даже если они находятся в разных концах света. Участники Международной конференции по кинопедагогике отметили, что кинопедагогика сегодня является одним из приоритетов культурно-просветительной, образовательной, воспитательной деятельности [7]. Киноуроки, просмотры фильмов с грамотно выстроенным обсуждением, рефлексией, анализом, самостоятельное кинотворчество должны стать обычными педагогическими инструментами. Образовательный онлайн-кинотеатр «Ноль плюс» предлагает для использования в образовательном процессе подборки короткометражных и полнометражных мультипликационных и художественных фильмов по разнообразной тематике, для работы с учащимися разных возрастных групп, с родителями и педагогами [6]. Сайт позволяет посмотреть видеоконтент традиционно и в режиме самоанализа, а также создать свой киноурок. В последнее годы часто обращают внимание не только на просмотр готовых видеоматериалов, но и совместное создание видео или подбор видеоматериалов самими обучающимся, что вызывает несомненный интересе как у педагогов, так и у учащихся разного возраста. Особое внимание стоит уделить ресурсу сайта «Смотрим вместе», предназначенному для родителей, которые заинтересованы в развитии детско-родительских отношений в семье, в развитии эмоционального интеллекта собственных детей.

В работе со студентами нами используются художественные, документальные и мультипликационные фильмы. При выборе видеоматериала мы ориентируемся на список рекомендованных фильмов, а также на содержание учебных дисциплин. Возможные для дискуссионного просмотра фильмы: «Кука» (Россия, 2007 г.), «Похороните меня за плинтусом» (Россия, 2008 г.), «Ловитор» (Россия, 2005 г.), «Чучело» (СССР, 1983 г.), «Папа» (Россия, 2004 г.), отдельные серии мультипликационного фильма «Маша и Медведь» (Россия, 2013 – 2017 гг.), «4:0 в пользу Танечки» (СССР, 1982 г.) и др. «Республика Шкид) (СССР, 1966 г.) и другие [1].

При использовании фильмов в образовательном процессе мы ориентируемся на следующую логику построения занятия: вступительное слово, просмотр видеоматериала, дискуссионный анализ и выполнение задания. При этом учебные задачи могут ставиться как до просмотра, так и во время или после просмотра фильма. Например, заранее прочитать связанные с видео материалы, поучаствовать в групповом обсуждении видео, поделиться мнением в общем чате, продумать дальнейшее развитие проблемной ситуации, найти и обосновать возможные причины возникновения проблемы или способы ее решения. Со студентами старших курсов мы составляем каталоги видеоматериалов по разным проблемам или для разных категорий зрителей: например, для работы с родителями учащихся по конкретным проблемам; для подростков группы риска; для профилактической работы с учащимися и т.д.

Помимо просмотра и анализа фильмов, в рамках учебных занятий нами используются учебные аудио- и видеокейсы, работа с которыми значительно экономит временной ресурс и позволяет обучающимся осмыслить ситуацию из реальной профессиональной практики. Эта ситуация описывается посредством кино, которое может быть игровым (ситуация разыгрывается профессиональными актерами по заранее подготовленному сценарию) или документальным. Также источником разработки видео- и аудио-кейсов могут быть телевизионные репортажи и публикации в прессе, которые обращают наше внимание на социальные, социально-педагогические проблемы, проблемы образовательного процесса, прав воспитанников и педагогов в образовании. Стоит отметить, что информация, полученная из таких источников, тщательно нами анализируется, не афишируются имена и фамилии, место проживания, учебы, работы «героев» ситуации, подбирается необходимый справочный материал, разрабатываются методические рекомендации. Опыт показывает, что решать кейсы таких типов лучше в группе или микро-группах, с последующим фронтальным анализом - дискуссией. Такой видеокейс состоит из видеофильма на носителе; методических рекомендаций для педагога. В работе со студентами мы используем следующие видеокейсы: «В полиции», «Методы воспитания», «Ребенок за рулем», «Подростковая субкультура» и другие.

Изменения в социокультурной сфере, образовательные тенденции мира ориентирует нас на осмысление и включение в учебный процесс новых форм взаимодействия с обучающимися, включающих в том числе и расширенное использование цифровых форматов, усиленное внимание к психологическому благополучию, развитие исследовательского, сетевого и социального партнерства.

**Список использованной литературы**

1. Брутова М.А., Буторина А.Н. Использование активных и интерактивных форм взаимодействия преподавателя со студентами // Педагогический вестник. 2020. № 17. С. 7 – 10.
2. Быков А.К. Психолого-педагогический практикум : учебное пособие. Москва : Сфера, 2006.128 с.
3. Гольцова Т.А, Проценко Е.А. Геймификация как эффективная технология обучения иностранным языкам в условиях цифровизации образовательного процесса // Отечественная и зарубежная педагогика. 2020. Т. 1, № 3 (68). С. 65–77.

## [Инновационная педагогика 2022](https://www.open.ac.uk/blogs/innovating/?p=774) : сайт. URL: http://www.open.ac.uk/blogs/innovating/ (дата обращения: 07.02.2023).

1. Мировые тренды образования в российском контексте – 2023 // Высшая школа экономики : сайт. URL: https://ioe.hse.ru/edu\_global\_trends/?utm\_medium=email&utm\_source=Unisender&utm\_campaign=kivo0912&utm\_term=innovators. (дата обращения: 07.02.2023).
2. Образовательный онлайн-кинотеатр «Ноль плюс» : сайт. URL: https://zeroplus.tv/ (дата обращения: 08.02.2023).
3. Кинопедагогика – важная часть медиаграмотности // Образовательный онлайн-кинотеатр «Ноль плюс» : сайт. URL: https://zeroplus.tv/news/137 (дата обращения: 08.02.2023).