

Введение.

В наше время современные образовательные технологии рассматриваются как средство, с помощью которого может быть реализована новая образовательная деятельность. Тенденции развития образовательных технологий напрямую связаны с гуманизацией образования, помогающей самоактуализации и самореализации личности. Термин «образовательные технологии» - более ёмкий и обширный, чем «технологии обучения», т.к. он несет в себе ещё и воспитательный аспект, связанный с формированием и развитием личностных качеств обучаемых.

В самом общем виде технология - это продуманная система, «как» и «каким образом» поставленная цель воплощается в «конкретный вид продукции или её составную часть. Педагогические технологии - это сложные системы приёмов и методик, объединенных приоритетными общеобразовательными целями, напрямую взаимосвязанными между собой задачами и содержанием, формами и методами, а также сложной выстроенной конструкцией метапредметной связи образовательных дисциплин.

Модернизация российского образования и смена образовательной парадигмы в начале XXI века связывается, прежде всего, с повышением качества процесса обучения на основе актуализации личностного потенциала учащихся. Поэтому представляется перспективным использование технологий обучения, предполагающих его личностно ориентированную направленность. Преимущества этих технологий состоят не только в усилении роли и немалого объема самостоятельной работы учащихся, но и в нацеленности этих технологий на развитие творческого потенциала личности, индивидуализации и дифференциации учебного процесса, содействие эффективному самоконтролю и самооценке результатов обучения, а также способности применения знаний, полученных на уроках в реальной жизни.

## 1. Технология имитационного моделирования.

На сегодняшний день наряду с другими инновационными технологиями в учебном процессе широко используется технология имитационного моделирования.

Эта технология представляет собой использование готовой модели, в которой происходит ролевое взаимодействие в условиях учебных задач, направленных на развитие знаний, умений, навыков студентов с последующей возможностью воспроизведения этой деятельности в реальных условиях.

Основной особенностью имитационно-игровой технологии является имитационное моделирование важнейших признаков реальности с чертами игровой деятельности, которое в основном осуществляется за счет наличия разнообразных ролей. В процессе ролевого взаимодействия происходит решение учебных и смоделированных практических задач, обмен ценностями, знаниями, умениями в ходе реализации конкретных педагогических задач.

На занятиях имитируется деятельность какой-либо организации, предприятия или его подразделения. Имитироваться могут события, конкретная деятельность людей и обстановка, условия, в которых происходит событие или осуществляется деятельность. Сценарий имитационной игры, содержит сюжет события, описание структуры и назначения имитируемых процессов и объектов.

Для повышения эффективности применения имитационного моделирования, технология должна отвечать определенной совокупности требований: отсутствие принуждения любой формы при вовлечении обучающихся в игру; развития игровой динамики; поддержания игровой атмосферы. В процессе игры можно широко применять групповые и индивидуальные виды работы, проводить совместное обсуждение ситуации, осуществлять тестирование и опрос участников, создавать новые нестандартные ролевые ситуации.

В настоящее время в игровом имитационном моделировании широко представлены следующие методы:

- стажировка с выполнением должностной роли — форма и метод активного обучения контекстного типа, при котором «моделью» выступает сама действительность, а имитация затрагивает в основном исполнение роли (должности). Главное условие стажировки — выполнение под контролем ее организатора определенных действий в реальных производственных условиях;

-имитационный тренинг предполагает отработку определенных специализированных навыков и умений по работе с различными техническими средствами и устройствами. В этом случае имитируется

ситуация, обстановка профессиональной деятельности, а в качестве «модели» выступает само техническое средство (тренажеры, работа с приборами и т.д.).

-разыгрывание ролей (инсценировки) представляет собой игровой способ анализа конкретных ситуаций, в основе которых лежат проблемы взаимоотношений в коллективе, проблемы совершенствования стиля и методов руководства. В качестве материала для разыгрывания ролей берут, как правило, типичные профессиональные ситуации, навыки или умения, т.е. происходит отработка действий игроков в заданных предметно-социальных условиях.

-игровое проектирование является практическим занятием, суть которого состоит в разработке инженерного, конструкторского, технологического и других видов проектов в игровых условиях, максимально воссоздающих реальность. Этот метод отличается высокой степенью сочетания индивидуальной и совместной работы обучаемых.

-деловая игра – способ определения оптимального решения задач путем имитации или моделирования ситуации и правил поведения участников игры. Применяется, когда необходимо смоделировать тот или иной процесс и опробовать различные способы поведения в нем, для дальнейшего переноса этого опыта в реальную ситуацию.

## 1.2 Формы имитационного моделирования

Технологию имитационного моделирования можно разделить на игровые и неигровые формы.

### 1.2.1 Неигровые методы.

В неигровых методах имитационного моделирования применяется анализ конкретной ситуации. Задается реальная ситуация, которая имела те или иные последствия (положительные или отрицательные). Учащиеся должны вычленить проблему, сформулировать ее, определить, каковы были условия, какие выбирались средства решения проблемы, были ли они адекватны и почему и т.д. В данном случае анализируется уже свершившееся действие.

Решение ситуаций. Моделируется нерешенная ситуация. Учащиеся должны не только сформулировать проблему, но, разделившись на группы, разработать варианты ее решения. Затем организуется «защита» решений, коллективное обсуждение. Надо отметить, что в большинстве случаев педагоги рассматривают такую технологию только как средство, которое вызывает у учащихся интерес к процессу обучения своей занимательностью, необычностью, оставляя без должного внимания ее сущностное, специфическое значение для целостного развития личности по сравнению с традиционными методами обучения. Это приводит к тому, что применение имитационного моделирования часто бывает спонтанным, случайным, даже конъюнктурным. Такая позиция позволяет эффективно использовать данную технологию для решения развивающих задач обучения, которые не могут быть выполнены с помощью традиционных методов обучения.

Назовем те недостатки традиционного обучения, компенсация которых возможна с помощью применения имитационного моделирования.

Для традиционного обучения характерен чаще всего пассивный характер усвоения знаний большинством учащихся, т.к. педагог выступает как передатчик информации. Это приводит к формальному усвоению знаний и не дает развивающего результата. Кроме того, при усвоении школьниками готовых истин и предписаний формируется тип личности, привыкающей подчиняться, а не тип личности свободного человека, осознающего ответственность за свой выбор, свои действия.

Отметим далее такую особенность традиционного обучения, как его преимущественно вербальный характер. В силу этого оно эффективно только для той части учащихся, у которых хорошие способности к абстрактному мышлению. Однако многие дети с выраженными задатками наглядно-образного или наглядно-действенного мышления испытывают большие затруднения в учебе. К тому же при вербальном характере обучения могут

недостаточно развиваться эмоциональная сфера детей, их чувства (конечно, высококвалифицированный педагог находит средства развития чувств школьников, но сущностная особенность традиционных методов не гарантирует это). То, что не проходит через чувства, не переходит в убеждения, не проявляется в поведении, действиях.

Специфической особенностью традиционного обучения является его массовый характер. Педагог работает со всеми (с массой) и с каждым, но при этом не используется коллектив как средство развития личности. Парадокс в том, что истинное и целостное развитие индивидуальности возможно только через человеческую общность. Чем гуманнее и организованнее общность, тем более полные условия будут созданы для развития каждой личности.

Технология имитационного моделирования помогает избежать указанных недостатков традиционного обучения. Это обеспечивается благодаря следующим особенностям технологии имитационного моделирования;

— деятельностный характер обучения (вместо вербального), организация коллективной мыследеятельности;

— использование группы (коллектив — высшая форма развития группы) как средства развития индивидуальности.

Известно, что в 20-е гг. XX в. в советской школе предпринималась попытка использовать методы имитационного моделирования, но затем от них отказались. Среди причин отказа можно назвать неразработанность вопросов коллективообразования, динамики развития групп, отношений между личностью и группой, вследствие чего многие уч-ся оставались пассивными и коллективная мыследеятельность была слабо развита. Плохо был проработан механизм обобщения, перевода обсуждаемого в индивидуальное достояние каждого члена группы. Сыграл свою роль и переход в советском обществе от определенных демократических тенденций 20-х гг. к авторитарным в 30-е гг. Возвращение в нашу школу имитационных методов обучения в конце XX столетия также объясняется рядом обстоятельств. В первую очередь, это стремление к демократизации обучения. Надо отметить и атмосферу поиска новых подходов, новаций в современном образовании. Успешность применения методов имитационного моделирования в учебном процессе сегодня может быть обеспечена тем, что в психолого-педагогической науке разработаны вопросы деятельности групп, механизмов рефлексии и т.д.

Организация эффективного обучения учащихся по технологии имитационного моделирования (имея в виду целостное развитие личности) предполагает соблюдение ряда принципов: проблемности, личностного

взаимодействия, самообучения на основе рефлексии, единства развития каждого участника и группы учащихся.

Для успеха применения технологии имитационного моделирования исключительно важное значение имеют психологические особенности взаимодействия субъектов обучения. Только при организации определенных условий общения имитационные методы обучения ведут к личностному развитию обучающихся. Существующие основные требования к характеристикам общения в системе имитационного моделирования:

— доброжелательность, неагрессивность предложений, обращений и т.д.;

— возможность свободного проявления чувств. Психологи установили, что усвоение детьми конвенциональных норм может привести к подавлению их истинных чувств, к неуверенности, а это значительно снижает способность к творчеству;

-развитие эмпатийных отношений. Имитационная технология основана на активном участии обучающихся в творческих коллективных поисках, а это предполагает развитие умения чувствовать др. человека, умения сопереживать, сочувствовать;

— использование способов ненасильственного общения, напр. таких, как свобода выбора; снятие или ограничение запретов (особенно формальных, во внешнем поведении); акцентирование на хорошем (позитивное подкрепление ответов); допущение ошибок при формировании нового; приемы доверия, авансирования похвалы;

— развитие умений понимать, принимать и признавать др. людей, выработка установок децентрации, т.е. способности встать на позицию другого, даже не соглашаясь с ним по существу вопроса;

— развитие умений воспринимать ситуации (ответы, предложения) не как хорошие или плохие, а как требующие размышления, рассуждения, разрешения, т.е. воспринимать их как проблемные ситуации.

### 1.2.2 Игровые методы.

Обучающие игры представляют собой синтез релаксационных подходов (снятие барьеров, психологическое раскрепощение) и цепи имитационных проблемных ситуаций, в т.ч. конфликтных, в которых участники выполняют отведенные им социальные роли в соответствии с поставленными целями. Широко практикуются обучающие имитационные игры, но используются также игры поискового характера, результатом которых должны быть реальные проекты преобразований, исследования и выводы по спорным подходам. Непосредственная эмоциональная включенность в ситуацию, состязательность и коллективизм в поиске лучших решений, возможность широкого варьирования ситуаций, овладение новыми методиками непосредственно в деле, в процессе делового общения, тренировка интуиции и фантазии, развитие импровизационных возможностей и умения быстро реагировать на изменяющиеся обстоятельства сделали метод обучающих игр очень популярным. Однако в силу ограниченности времени чаще используются отдельные игровые ситуации или фрагменты.

Применяются несколько видов игр:

Организационно-деятельностные игры — «сделать» группу единиц учебного процесса, но при условии сохранения личной позиции каждого.

Рольевые игры, которые характеризуются наличием проблемы и распределением ролей между участниками ее решения.

Деловые игры, представляющие собой имитационное моделирование реальных механизмов и процессов. Это форма воссоздания предметного и социального содержания какой-либо реальной деятельности (профессиональной, социальной, политической, технической и т.д.). Необходимые знания усваиваются участниками игры в реальном для них процессе информационного обеспечения игровых действий, в формировании целостного образа той или иной реальной ситуации.

Познавательные-дидактические игры, в которых создаются ситуации, характеризующиеся включением изучаемого языка в необычный игровой контекст.

Следует различать дидактические игры, построенные на внешней занимательности, и игры, требующие действий, которые входят в состав деятельности, подлежащей усвоению.

Пример первого вида игр: на уроке русского языка предлагается ситуация, когда ученики должны перевести «козлика» через «мост над пропастью», вставив необходимые буквы в слова. Здесь ситуация используется только как

стимул, возбуждающий интерес у школьников (соревнования, аукционы, конкурсы и т.д.).

Пример дидактических игр, имитирующих сущность механизма: на уроке физики каждый ученик из одного ряда представляет собой «положительный источник питания», ученики из второго ряда — «отрицательные источники»; они должны соединять руки, как бы составляя последовательное или параллельное соединение. В данном случае действия учащиеся имитируют схему соединения источников, т.е. само содержание обучения.

Методы анализа и решения конкретных ситуаций, познавательно-дидактические, ролевые и деловые игры можно представить как своеобразную «матрешку», которая сначала должна быть дана в разобранном виде. Это означает, что обучающихся нужно постепенно готовить к играм. Начинать следует с анализа и решения конкретных ситуаций, где модели объекта и отношений уже заданы в готовом виде. Затем по сложности следуют познавательно-дидактические игры, которые могут проводиться в виде простейших элементов занимательности, в виде копирования научных, культурных, социальных явлений (конкурс знатоков, конференция, «Поле чудес» и т.д.) и в виде предметно-содержательных моделей (напр., игры-путешествия, когда необходимо разработать рациональный маршрут, пользуясь различными картами; составление сказок и т.д.).

Познавательные игры могут содержать уже элементы ролевых игр, которые представляют большую сложность для учащихся. После получения опыта разыгрывания ролей ученики достаточно подготовлены к деловым играм. Т.о., чтобы участники игр действовали компетентно, желательно по определенной теме организовать систему имитационных методов, изучая материал через анализ и решение ситуаций, познавательные, ролевые и деловые игры.

Любая игра по учебному предмету представляет собой коллективное мероприятие, где взаимодействуют несколько игроков, принимающих решения в ситуации, моделирующей реальную, а ведущий направляет игру, анализирует и оценивает действия игроков. Каждый из участников играет некоторую роль, он принимает решения (правильные или неправильные) и может быстро увидеть результат, приобретая, таким образом, свой собственный опыт.

Приведу несколько примеров деловых игр, используемых мною на уроках английского языка, которые более подробно рассмотрим далее.

Для закрепления знаний по теме «Вопрос – ответ» я использую деловую игру «В магазине», которая имитирует работу фирмы и магазина по продаже продуктов, мебели, вещей, спортивных товаров. Игровой моделью является рабочий день магазина. В данной игре удачно складывается прорабатывание



не только грамматических конструкций, но и лексика выбранной темы. В зависимости от того, в какой магазин идем.

Урок по теме «Современные виды связи и средство массовой информации», провожу в форме деловой игры «Создание рекламы». Ученики в форме игры имитируют работу рекламного агентства. В этой игре также присутствуют роли: директор, менеджеры по рекламе, художники. Однако игра более приближена к реальной, так как результат задания оценивает культмассовый сектор школы.

Задача учеников проанализировать информацию о рекламе, обговорить цвет, выделить в ней главное, и создать рекламу в программе PowerPoint. В ходе этой игры ученики показали знания и умения, организаторские, творческие способности.

В зависимости от направленности будущей профессиональной деятельности обучающихся, за основу в данной деловой игре можно взять создание рекламы самой разнообразной продукции, с которой в дальнейшем столкнутся будущие специалисты.

Занятие по теме «История изучаемого языка или страны изучаемого языка» провожу в форме игры «Виртуальный музей» или «Виртуальная экскурсия». Здесь имитируется работа музея. Ученики получают роли экскурсоводов и посетителей музея. Экскурсоводы получают опережающее задание: изучить определённую тему, который находится в сети Интернет. На уроке каждый экскурсовод с помощью виртуального музея знакомит посетителей с историческими фактами, достопримечательностями, обычаями и особенностями данной страны или города. Модель такой игры даёт возможность заинтересовать учеников в получении знаний по данной теме.