

3. *Табаченко Т.С.* Методологические основы профессиональной подготовки студентов-филологов на основе процессуально-когнитивного подхода; монография / Т.С.Табаченко. – М.: Прометей, МПГУ, 2007.

4. *Табаченко Т.С.* Профессиональная подготовка студентов-филологов по методике преподавания русского языка на основе процессуально-когнитивного подхода: монография / Т.С.Табаченко. – Южно-Сахалинск: Изд. СахГУ, 2007.

М.В. Фоминых

ИГРОВОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ: МИФ ИЛИ РЕАЛЬНОСТЬ?

В современной педагогической науке мы часто встречаем такие понятия, как «ролевая игра», «деловая игра», но не всегда относим их к игровому моделированию. Понятие «игровое моделирование» мы будем трактовать как исследование каких-либо педагогических явлений, процессов или различных педагогических систем путем построения и изучения их моделей с целью дальнейшего их применения в педагогической практике; использование моделей в игровой ситуации для определения поведения и характеристик реальных систем и явлений в процессе игры. Имитационные, деловые и ситуационно-ролевые игры; методики активизации учебного процесса; методы генерирования идей, тренинги – все это технологии игрового моделирования.

Моделирование – это исследование каких-либо явлений, процессов или различных систем путем построения и изучения их моделей; использование моделей для определения поведения и характеристик реальных систем. Игровое моделирование – это использование игр для изучения каких-либо свойств предметов. Также игровое моделирование – это обучение в игре. В отечественной и зарубежной педагогике не так много исследователей игрового моделирования. По мнению большинства методистов и педагогов, игровое моделирование обычно основывается на решении проблемы. Литвиненко М.В. считает, что необходимость найти решение поставленной проблемы обуславливает естественность общения, так как любая коммуникация вызывается потребностью в ней (4). Постановка

проблемы и необходимость её решения служат также развитию критического мышления у обучающегося. И, наконец, необходимость тщательного продумывания ситуации, поиска правильного единственного, с точки зрения участника игры, выхода развивает логическое мышление, умение аргументированно высказываться, убеждать собеседников, учитывая при этом аргументы и факты. Так и учитель, занятый в игровом моделировании с учениками, ведет свою педагогическую деятельность.

Приведем пример тренинговых упражнений – педагогических ситуаций (импровизации, драматизации), проводимых на основе несложных ситуативных игр (игры можно проводить в начале занятий в течение 5-7 минут). Студенты по желанию должны объединяться в микрогруппы по 5-7 человек, каждая группа играет определенную роль. Например, «оптимисты» раскрывают положительные моменты, помогающие разрешению предложенной ситуации, «пессимисты» описывают факторы негативного характера, делающие ситуацию тупиковой, «реалисты» пытаются описать действительное состояние, используя аргументы как «оптимистов», так и «пессимистов». Приведем примеры игровых имитационных ситуаций на основе педагогических ситуаций:

Разыгрывание ситуации / имитация.

Время подготовки: 3 минуты; показ-выполнение: 2 минуты. Группы: 2-5 человек.

1. Поругайте ученика за невыполненное домашнее задание.
2. Похвалите ученика за проект / доклад.
3. Поссорились два друга первоклассника. Разыграйте ситуацию.
4. На вашем столе чернила. Урок сорван.
5. Ученик не заходит в класс: в чем дело?
6. На первый урок явились только пять девятиклассников: как быть?
7. Ученик из вашего класса ударил первоклассника.
8. Мама ученика забыла купить ребенку тетради.

9. Ученик забыл дома все школьные принадлежности.

10. Две девочки прогуляли урок физики.

Американский ученый Littlewood W. определяет следующие основные правила технологии игрового моделирования (2):

- предлагается поставить себя в ситуацию, которая может возникнуть вне аудитории, в реальной жизни;
- необходимо адаптироваться к определенной роли в подобной ситуации; в одних случаях человек может играть самого себя, в других ему придется взять на себя воображаемую роль;
- необходимо вести себя так, как если бы все происходило в реальной жизни.

Итак, игровое моделирование – реальность, новая педагогическая технология, с помощью которой можно решить многие педагогические задачи, использовать ее в учебном процессе с учетом специфики, целей и задач, возможностей применения, преимуществ и ограничений, рисков, трудностей и эффектов внедрения.

Литература

1. *Айсмонтас Б. Б.* Педагогическая психология: Схемы и тесты / Б.Б.Айсмонтас. – М.: Изд-во ВЛАДОС-ПРЕСС, 2002.
2. *Гайфуллин В.Г.* Формирование профессионально-педагогических качеств будущего учителя на основе применения квалификационной характеристики / В.Г.Гайфуллин // Профессионально-педагогическая направленность при подготовке учителя: Межвуз. сб. начн. тр. Ростов-на-Дону, 1986. – С. 78-99.
3. *Кузьмина Н.В.* Профессионализм личности преподавателя и мастера производственного обучения / Н. В. Кузьмина. – М., 1989.
4. *Литвиненко М.В.* Проектирование результатов подготовки специалистов в условиях модульной системы обучения: Методическое пособие / М.В. Литвиненко. – М.: Изд-во МИИГАиК, 2006. .