

расстояние между горелкой и изделием и положение горелки относительно изделия). Система слежения переносит трудовые действия обучающегося в виртуальную реальность, отображаемую на экране монитора и в 3D-очках. Трехцветная индикация положения горелки (красный, желтый, зеленый цвета) и реальный звук сварочного процесса помогают обучающемуся наблюдать и анализировать свои действия. Таким образом, при использовании тренажера в учебном процессе возможна постоянная корректировка деятельности обучающегося, что способствует устойчивому формированию умений и навыков выполнения процесса сварки [2].

Библиографический список

1. *Шадриков В. Д.* Деятельность и способности / В. Д. Шадриков. Москва: Издат. корпорация «Логос», 1994. 320 с.
2. *Имитационное моделирование и тренажерно-обучающие системы в электросварке* / В. В. Васильев, Л. А. Симак, В. А. Богдановский [и др.]. Киев: НАН Украины, 2003. 120 с.

М. В. Фоминых

ПОДГОТОВКА СТУДЕНТА ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ВУЗА К ДАЛЬНЕЙШЕЙ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ СРЕДСТВАМИ ИГРОВОГО МОДЕЛИРОВАНИЯ

Моделирование связано с тем, что любая игра – это модель жизни. Опираясь на исследования отечественных и зарубежных ученых в области игрового моделирования, относительно нашего исследования, можно определить, что игровое моделирование – это эвристический инструмент исследования определенных педагогических явлений, процессов или различных педагогических систем путем построения и изучения их моделей с целью дальнейшего их применения в педагогической практике; это важный инструмент развития педагогических способностей обучающегося в процессе изучения им содержания учебных дисциплин. Осуществляется через «погружение» в конкретную ситуацию, смоделированную в учебных и воспитательных целях, и предполагает максимально активную позицию самих обучающихся.

Главные функции модели – упрощение получения информации о свойствах объекта; передача информации и знаний; управление и опти-

мизация объектами и процессами; прогнозирование; диагностика. В силу многозначности понятия «модель» в науке и технике не существует единой классификации видов моделирования: классификацию можно проводить по характеру моделей, моделируемых объектов, по сферам приложения моделирования (в технике, физических науках, кибернетике и т. д.).

Процесс моделирования включает три элемента: субъект (исследователь); объект исследования; модель, определяющую (отражающую) отношения познающего субъекта и познаваемого объекта.

Подробно и детально проанализировав работы исследователей игрового моделирования, мы пришли к выводу, что игровая деятельность зачастую кажется непродуктивной, так как ее результаты отсрочены во времени и выражаются в виде умственных знаний, умений, навыков, опыта, поведения и образа мыслей, которые весьма трудно измерить, тем не менее, она намного эффективнее многих традиционных способов обучения. Необходимость формирования практических умений и навыков в режиме игрового взаимодействия требует соблюдения комплекса общих принципов:

- принципа обучающей направленности игрового моделирования (выражается в передаче и усвоении новых знаний, умений и навыков. Причем обучающиеся не получают «готовые знания», а сами приходят к ним в силу своей активности);
- принципа упражнения (включение активности участников);
- подготовленности (касается индивидуальной мотивации участников игрового обучения и внутреннего желания сделать все возможное для принятия решения по предлагаемой проблеме).

Контур регулирования процесса игрового взаимодействия включает в себя блоки: концептуальный, сценарный, постановочный, сценический, блок анализа, критики и рефлексии, блок оценивания работы участников игры и блок обеспечения информацией.

Нами установлено, что на основе применения игрового моделирования подготовка студента профессионально-педагогического вуза к дальнейшей педагогической деятельности происходит *вследствие*: развития умения высказывать идеи и предложения; совершенствования навыков взаимодействия с различными людьми; отработки умения спонтанно отвечать на вопросы и решать неординарные ситуации; визуализирования собственных идей; развития навыков педагогического такта; возможности раз-

вить свой ум, поскольку необходимо выстроить интригу и реализовать ее; развития психологической пластичности; развития умения ориентироваться в реальных жизненных ситуациях, проигрывая их неоднократно в своем вымышленном мире; выработки активного отношения к жизни и целеустремленность в выполнении поставленной цели.

Использование моделирования в обучении имеет два аспекта. Во-первых, моделирование служит тем содержанием, которое должно быть усвоено обучающимися в результате обучения, тем методом познания, которым они должны овладеть. Во-вторых, моделирование является учебным действием и средством, без которого невозможно полноценное обучение (Л. М. Фридман). Смысл моделирования заключается в возможности получения информации о явлениях, происходящих в оригинале, путем переноса на него определенных знаний, полученных при изучении соответствующей модели (Т. Ю. Основина). Основными атрибутами игрового моделирования являются имитация того или иного аспекта человеческой деятельности; участники игрового моделирования получают разнообразные роли, определяющие интересы и побудительные стимулы в игре.

Таким образом, игровое моделирование является многомерным динамическим образованием. Сложность изучаемой проблемы приводит к тому, что игровое моделирование пока остается достаточно дискуссионной темой: в специальной литературе до сих пор нет единого взгляда на иерархию видов игрового моделирования. Анализ философских, педагогических и психолого-педагогических исследований показал, что изучение игрового моделирования приобрело особую научно-теоретическую значимость. Однако игровое моделирование относится к малоизученным вопросам.

А. М. Южаков

ИНФОРМАТИЗАЦИЯ ПРОЦЕССА ОБРАЗОВАНИЯ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ FLASH-ТЕХНОЛОГИЙ

Все более очевидным становится влияние уровня образования человека на его конкурентоспособность и уровень жизни.

Изменились требования, предъявляемые к образованию: работник должен постоянно овладевать новыми знаниями, уметь продуктивно использовать информационные ресурсы, используя не просто персональный компьютер, но и интернет-технологии.