**Технології ситуативного моделювання**

**Симуляції або імітаційні ігри.**

Модель навчання у грі – це побудова навчального процесу за допомогою включення учня у гру (передусім ігрове моделювання явищ, що вивчаються).

Використання гри в навчальному процесі завжди стикається з протиріччям: навчання є завжди процесом цілеспрямованим, а гра за своєю природою має невизначений результат. Тому завдання викладача при застосуванні ігор у навчанні полягає у підпорядкуванні гри визначеній дидактичній меті.

Останнім часом в організації самої гри відбувається зміщення акцентів з драматизації (форм, зовнішніх ознак гри) на її внутрішню сутність (моделювання події, явища, виконання певних ролей) . В західній дидактиці поступово відходять від терміну гра, який асоціюється з розвагами, і вживають поняття симуляція, імітація тощо.

Ігрова модель навчання покликана реалізовувати, крім основної дидактичної мети, ще й комплекс цілей:

* забезпечення контролю виведення емоцій;
* надання дитині можливості самовизначення;
* надихання і допомога розвитку творчої уяви;
* надання можливості і зростання навичок співробітництва в соціальному аспекті;
* надання можливості висловлювати свої думки.

Учасники навчального процесу, за ігровою моделлю, знаходяться в інших умовах, ніж у традиційному навчанні. Учням надається максимальна свобода інтелектуальної діяльності, яка обмежується лише визначеними правилами гри.

Як правило ігрова модель навчання реалізується в чотири етапи:

1) орієнтація (введення учнів у тему, ознайомлення з правилами гри, загальний огляд її перебігу);

2) підготовка до проведення гри (викладення сценарію гри, визначення ігрових завдань, ролей, орієнтовних шляхів розв’язання проблеми) ;

3) основна частина - проведення гри;

4) обговорення.

Арсенал інтерактивних ігор досить великий, але найбільш поширеними з них є моделюючі. Кожна така гра відбувається за схемою. Учні «вводяться» в ситуацію, на основі якої вони отримують ігрове завдання. Для його виконання учні об’єднуються в групи і обирають відповідні ролі.

Починаючи висувати припущення щодо розв’язання проблеми (1 крок), вони стикаються з тим, що їм не вистачає інформації. Тоді вони отримують її від учителя або вчитель сам корегує діяльність учнів новим блоком інформації. В іграх, побудованих на використанні учнями вже відомого матеріалу, джерелом інформації є судження, висловлені попередніми учасниками гри. З отримання нової інформації та її аналізу під кутом зору ігрового завдання починається наступний етап гри (2 крок), далі гра розгортається за невизначеним сценарієм, який реалізує декілька етапів взаємодій між учнями, які «грають ролі» ( 3 крок). Нарешті після завершення сценарію потрібне серйозне обговорення, рефлексія того, що відбулося, усвідомлення учнями отриманого досвіду на теоретичному рівні (4 крок).

Імітаціями називають процедури з виконанням певних простих відомих дій, які відтворюють, імітують будь-які явища оточуючої дійсності. Учасники імітації реагують на конкретну ситуацію в рамках заданої програми, чітко виконуючи інструкцію, наприклад проводячи дослід. Як правило, вчитель надає під час імітації чіткі поопераційні інструкції. Учні можуть виконувати дії індивідуально або в групах. На закінчення певного виду діяльності всі учні отримують подібний результат, але він може розрізнятись в залежності від індивідуальних особливостей учня, складу групи, використаних ресурсів. Дуже важливою процедурою імітації є обговорення отриманих результатів діяльності та усвідомлення учнями причинно-наслідкових зв’язків, які можна прослідкувати, аналізуючи результати імітації різних її учасників. Імітаційні ігри розвивають уяву та навички критичного мислення, сприяють застосуванню на практиці уміння вирішувати проблеми.

**Як організувати роботу?**

1)    Виберіть явище, тему для імітації.

2)    Сплануйте все, що необхідно для імітації, продумайте участь у ній усієї групи.

3)    Надайте учням достатньо інформації, щоб вони могли впевнено виконувати всі передбачені процедури і, одночасно, вчитися.

4)    Перед імітацією зробіть коротенький вступ.

5)    Заздалегідь продумайте питання для підведення підсумків.

Більш складні імітаційні ігри називають симуляціями, або ситуативним моделюванням, хоча чіткого розведення в літературі нема.

Симуляції – це створені вчителем ситуації, під час яких учні копіюють у спрощеному вигляді процедури. Пов’язані з діяльністю суспільних інститутів, які існують у справжньому економічному, політичному та культурному житті. Це своєрідні рольові ігри з використанням чітко визначених (за законом або за традиціями)і відомих ролей та кроків, які повинні здійснити виконавці: судові, парламентські, громадські слухання, збори, засідання комісій, політичні дебати.

Готуючи учнів до симуляції, вчитель має не тільки розподілити, але й з’ясувати з кожним виконавцем послідовність його дій та висловлювань, наприклад, виходячи з обов’язків судді, голови парламенту тощо. Регламент всієї симуляції будується за чітким сценарієм, який співпадає з проведенням такої процедури в реальному житті.

Отже, симуляції є певною версією реальності. Ця технологія наближена до рольової гри, але істотно відрізняється від неї, бо її метою є не представлення поведінки конкретних особистостей, а ілюстрування певних явищ і механізмів: процедури прийняття рішень в органі місцевого самоврядування, механізму зростання прибутків підприємства, функціонування вільного ринку та ін. Симуляція дозволяє учням глибоко вжитися в проблему, зрозуміти її з середини.

**Як організувати роботу?**

1)     В симуляції йдеться не про демонстрування акторських здібностей, а про вміле і в міру можливості безособове відтворення вибраного процесу.

2)     Необхідно пропонувати для проведення ситуативного моделювання теми, що спрощують дійсність.

3)     Виберіть тему для симуляції та основне питання, яке будуть вирішувати учні.

4)     Сплануйте сценарій симуляції, розподіл ролей, участь у грі всієї групи.

5)     Надайте учням достатньо інформації, чіткі і інструкції, щоб вони могли переконливо виконувати свої ролі і, одночасно, вчитися.

6)     Перед симуляцією зробіть короткий вступ.

7)     Заздалегідь продумайте питання для підведення підсумків.