

Министерство просвещения Российской Федерации
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Алтайский государственный педагогический университет»

Институт филологии и межкультурной коммуникации

Кафедра общего и русского языкознания

Имитационное моделирование на уроках русского языка: практический аспект

*Выпускная квалификационная работа бакалавра
по направлению 44.03.05 Педагогическое образование
(с двумя профилями подготовки): Русский язык и Литература*

Выполнила:
студентка 5822д группы
Астратенко Мария Евгеньевна

(подпись)

Руководитель:
кандидат филологических наук,
доцент
Косых Елена Анатольевна

(подпись)

Выпускная работа защищена
«_____» _____ 2023 г.
Оценка _____

Председатель ГЭК:
доктор филологических наук,
профессор
Карпухина Виктория Николаевна

(подпись)

Барнаул 2023

Оглавление

Введение	3
Глава 1 Особенности современного урока русского языка в условиях реализации ФГОС	8
1.1 Современные технологии в учебном процессе	8
1.2 Моделирование в системе обучения русскому языку	16
Выводы по главе 1	24
Глава 2 Технология имитационного моделирования на уроках русского языка в 6 классе	26
2.1 Имитационное моделирование конкретной ситуации на уроке русского языка как метод активного обучения	26
2.2 Конспекты уроков по русскому языку	31
Выводы по главе 2	43
Заключение	45
Список литературы	46

Введение

Актуальность. Значение игры в воспитании ребенка рассматривается во многих педагогических системах прошлого и настоящего. Большинство педагогов расценивают игру как серьезную и нужную для ребенка деятельность. Ярким представителем первого направления был великий чешский педагог-демократ Ян Амос Коменский. Он считал игру необходимой формой деятельности ребенка, отвечающей его природе и склонностям, в которой развиваются все виды способностей ребенка, расширяется и обогащается круг представлений об окружающем мире, развивается речь [Коменский, 1989, с. 23]. Рассматривая игру как условие радостного детства и как средство всестороннего, гармонического развития ребенка, Я. А. Коменский советовал взрослым внимательно относиться к играм детей, разумно руководить ими.

Дидактическое направление использования игры получило развитие лишь в XVIII веке. Стремясь сделать обучение детей занимательным, отвечающим их возрастным особенностям, педагоги использовали разнообразные игры. Ф. Фебель разработал подвижные, дидактические игры, среди которых были игры «с дарами». А И.Г. Песталоцци признавал игровые формы одним из важных средств обучения, поскольку, как считал учёный, игра и учение должны взаимно дополнять друг друга, а учителя обязаны использовать игры в воспитательной деятельности.

Селевко Г.К. говорит о том, что в современном образовательном процессе вновь актуальными становятся игровые технологии, поскольку возможности современного обучения расширились за счёт допустимости использования различных устройств [Селевко, 1998, с. 4]. Современная дидактика объясняет данный феномен следующим. Во-первых, педагогические игры формируют у обучающихся устойчивый интерес к обучению. Во-вторых, особенности уроков с использованием игровых технологий заключаются в

стремлении учителей разнообразить формы обучения; удовлетворить потребность учащихся в развитии интеллектуальной, мотивационной, эмоциональной и других сфер.

Сам процесс геймификации современных уроков должен быть направлен на повышение качества образования. Ник Пеллинг определил термин геймификации, который постепенно развивался, сейчас это процесс использования игрового мышления и игровой динамики для привлечения аудитории и решения поставленных задач.

Игровые технологии в современном информационном технологически оснащённом образовании предполагает разную интерпретацию и реализованы в различных направлениях. Так игровое имитационное моделирование создается на уроках с помощью оригинальных, специфических приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности. При этом каждая игра должна быть адаптирована к возрастным и психическим особенностям учащихся определённого возраста. Именно поэтому учитель, разрабатывая урок с использованием игровых технологий, каждый раз должен корректировать старые или имитировать новые ситуации, соответствующие уровню, интересам и возможностям конкретного класса. Данные факты обуславливают актуальность представляемого исследования.

Имитационные методы обучения (ИМО) чаще всего называют технологией активного обучения. Но это название не отражает ее специфики, так как одно из требований к любому методу – требование активности. Специфика же имитационных методов обучения состоит в моделировании в учебном процессе различного рода отношений и условий реальной жизни. Организация жизнедеятельности учащихся, адекватной реальной общественной жизни, в процессе обучения превращает школу учебы, оторванной от реальности, в школу «жизни», которая обеспечивает ученикам естественную ненасильственную социализацию, делает их не пассивными объектами

учебного процесса, а субъектами своей деятельности и всей своей жизни. Ориентация учащихся в процессе такого «жизненного» обучения в реалиях общественной, научной, культурной и других областей жизни позволяет им видеть перспективы своего жизненного пути и, соответственно, планировать и осознанно развивать свои способности [Вульферт, 2023, с. 3].

Объектом выпускной квалификационной работы является игровое моделирование на уроках русского языка.

Предмет исследования – приёмы имитационного моделирования в обучении русскому языку в 6 классе.

Цель выпускной квалификационной работы – проанализировать специфику применения игровых имитационных технологий на уроках русского языка, а также создать на основе научно-методической литературы по теории игрового моделирования задания и фрагменты уроков в 6 классах по русскому языку.

В соответствии с поставленной целью формируются следующие **задачи**:

изучить положения современной дидактики об игровых технологиях в учебном процессе;

изучить особенности применения технологии игрового имитационного моделирования на уроках русского языка в старших классах в условиях реализации ФГОС;

обобщить имеющийся опыт использования исследуемого метода на уроках русского языка в старших классах;

разработать задания для уроков с применением технологии игрового имитационного моделирования;

апробация на уроках русского языка заданий с технологией имитационного моделирования в 6 классах.

Для достижения цели и решения поставленных задач были использованы следующие **методы и приёмы исследования**: описательный, моделирования, анализа и синтез.

Теоретическая значимость данной работы состоит в подробном изучении и рассмотрении игрового имитационного моделирования, позволяющего усовершенствовать работу по активизации учебной деятельности на уроках русского языка в среднем школьном звене.

Практическая значимость работы определяется возможностью использования разработанного плана-конспекта урока в школьной практике на уроках русского языка, факультативных занятиях, а также в период прохождения практики студентами педагогических вузов.

Новизна исследования состоит в том, что в работе анализируется специфика применения игровых имитационных технологий на уроках русского языка, а также разработаны задания и фрагменты уроков в 6 классах на основе технологии игрового имитационного моделирования.

Структура выпускной квалификационной работы включает: введение, две главы, сопровождающиеся выводами, заключение и список литературы.

Во введении представлена актуальность, новизна и практическая значимость исследования, определены объект, предмет, цели, задачи, методологическая база исследования, а также приведена информация об апробации результатов исследования.

В первой главе рассматривается технология игрового имитационного моделирования в системе современного образования, проанализирована данная технология как средство мотивации обучающихся и развития их функциональной грамотности.

Вторая глава посвящена обобщению опыта российских учителей по использованию исследуемой технологии на уроках русского языка.

Заключение содержит основные выводы, сделанные в результате теоретического изучения вопроса и практической работы с применением технологии имитационного моделирования в старших классах.

Список использованных источников и литературы включает перечень основных теоретических и методических источников, послуживших теоретико-

методологической и методической базой ВКР. Общее количество источников – 56.

Апробация материалов исследования осуществлялась на:

уроках русского языка в 6 классах МБОУ «Благовещенская СОШ №1 им. П.П. Корягина»;

Международной конференции молодых ученых, прошедшей в Алтайском государственном педагогическом университете, «День науки – 2023». Доклад занял третье призовое место.

Глава 1 Особенности современного урока русского языка в условиях реализации ФГОС

1.1 Современные технологии в учебном процессе

Согласно ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» основное общее образование является необходимым уровнем образования. Оно направлено на становление и формирование личности обучающегося (формирование нравственных убеждений, эстетического вкуса и здорового образа жизни, высокой культуры межличностного и межэтнического общения, овладение основами наук, государственным языком Российской Федерации, навыками умственного и физического труда, развитие склонностей, интересов, способностей к социальному самоопределению) [Примерная основная образовательная программа основного общего образования, 2022, с. 6].

В соответствии с ФГОСООО система оценки образовательной организации реализует системно-деятельностный, уровневый и комплексный подходы к оценке образовательных достижений [Примерная основная образовательная программа основного общего образования, 2022, с. 15].

Формирование предметных результатов обеспечивается каждым учебным предметом.

Основным предметом оценки в соответствии с требованиями ФГОС ООО является способность к решению учебно-познавательных и учебно-практических задач, основанных на изучаемом учебном материале, с использованием способов действий, релевантных содержанию учебных предметов, в том числе метапредметных (познавательных, регулятивных, коммуникативных) действий, а также компетентностей, релевантных соответствующим моделям функциональной (математической, естественно-научной, читательской и др.).

Для оценки предметных результатов предлагаются следующие критерии: знание и понимание, применение, функциональность [Примерная основная образовательная программа основного общего образования, 2022, с. 20].

В соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом основного общего образования учебный предмет «Русский язык» входит в предметную область «Русский язык и литература» и является обязательным для изучения [Примерная основная образовательная программа основного общего образования, 2022, с. 30].

Целями изучения русского языка по программам основного общего образования являются:

осознание и проявление общероссийской гражданственности, патриотизма, уважения к русскому языку как государственному языку Российской Федерации и языку межнационального общения; проявление сознательного отношения к языку как к общероссийской ценности, форме выражения и хранения духовного богатства русского и других народов России, как к средству общения и получения знаний в разных сферах человеческой деятельности; проявление уважения к общероссийской и русской культуре, к культуре и языкам всех народов Российской Федерации;

овладение русским языком как инструментом личностного развития, инструментом формирования социальных взаимоотношений, инструментом преобразования мира;

овладение знаниями о русском языке, его устройстве и закономерностях функционирования, о стилистических ресурсах русского языка; практическое овладение нормами русского литературного языка и речевого этикета; обогащение активного и потенциального словарного запаса и использование в собственной речевой практике разнообразных грамматических средств;

совершенствование орфографической и пунктуационной грамотности; воспитание стремления к речевому самосовершенствованию;

совершенствование речевой деятельности, коммуникативных умений, обеспечивающих эффективное взаимодействие с окружающими людьми в ситуациях формального и неформального межличностного и межкультурного общения; овладение русским языком как средством получения различной информации, в том числе знаний по разным учебным предметам;

совершенствование мыслительной деятельности, развитие универсальных интеллектуальных умений сравнения, анализа, синтеза, абстрагирования, обобщения, классификации, установления определённых закономерностей и правил, конкретизации и т. п. в процессе изучения русского языка;

развитие функциональной грамотности: умений осуществлять информационный поиск, извлекать и преобразовывать необходимую информацию, интерпретировать, понимать и использовать тексты разных форматов (сплошной, несплошной текст, инфографика и др.); освоение стратегий и тактик информационно-смысловой переработки текста, овладение способами понимания текста, его назначения, общего смысла, коммуникативного намерения автора; логической структуры, роли языковых средств [Примерная основная образовательная программа основного общего образования, 2022, с. 29].

Для достижения данных образовательных целей на уроках русского языка возможно использование различных современных педагогических технологий.

Понятие «педагогическая технология» может быть представлено тремя аспектами:

1) научным: педагогические технологии – часть педагогической науки, изучающая и разрабатывающая цели, содержание и методы обучения и проектирующая педагогические процессы;

2) процессуально-описательным: описание (алгоритм) процесса, совокупность целей, содержания, методов и средств для достижения планируемых результатов;

3) процессуально-действенным: осуществление технологического (педагогического) процесса, функционирование всех личностных, инструментальных и методологических педагогических средств.

Таким образом, педагогическая технология функционирует в качестве науки, исследующей наиболее рациональные пути обучения, в качестве системы способов, принципов и регулятивов, применяемых в обучении, в качестве реального процесса обучения и оценки образовательных результатов [Смирнова, 2018, с.9].

Романцев Г.М. определяет понятие «педагогическая технология», как совокупность средств и методов воспроизведения теоретически обоснованных процессов обучения и воспитания, позволяющих успешно реализовывать поставленные образовательные цели. Педагогическая технология предполагает соответствующее научное проектирование, при котором эти цели задаются достаточно однозначно и сохраняется возможность объективных, поэтапных измерений и итоговой оценки достигнутых результатов. Педагогическая технология состоит из предписаний способов деятельности (дидактические процессы), условий, в которых эта деятельность должна воплощаться (организационные формы обучения), и средств осуществления этой деятельности (целенаправленная подготовка учителя и наличие технических средств обучения). С дидактической точки зрения педагогическая технология – это разработка прикладных методик, описывающих реализацию педагогической системы по ее отдельным элементам.

По мнению Селевко Г.К. Любая педагогическая технология должна удовлетворять некоторым основным методологическим требованиям (критериям технологичности).

1. Концептуальность. Каждой педагогической технологии должна быть присуща опора на определенную научную концепцию, включающую философское, психологическое, дидактическое и социально-педагогическое обоснование достижения образовательных целей.

2. Системность. Педагогическая технология должна обладать всеми признаками системы: логикой процесса, взаимосвязью всех его частей, целостностью.

3. Управляемость предполагает возможность диагностического целеполагания, планирования, проектирования процесса обучения, поэтапной диагностики, варьирования средствами и методами с целью коррекции результатов.

4. Эффективность. Современные педагогические технологии существуют в конкурентных условиях и должны быть эффективными по результатам и оптимальными по затратам, гарантировать достижение определенного стандарта обучения.

5. Воспроизводимость подразумевает возможность применения (повторения, воспроизведения) педагогической технологии в других однотипных образовательных учреждениях, другими субъектами.

Залогом успешного результата в образовательном процессе являются технологии деятельностного типа, сущность которых заключается в активизации позиции ученика, в обучении его различным способам деятельности. Главной задачей педагога становится мотивация учеников на проявление инициативы и самостоятельности в открытии новых знаний, поиске способов применения этих знаний при решении различных проблемных задач. На этапе поиска решения учитель побуждает учеников выдвинуть и проверить гипотезы, т.е. обеспечивает «открытие» знаний путем проб и ошибок.

В этом заключается и особенность федеральных государственных образовательных стандартов общего образования – их деятельностный характер, который ставит главной задачей развитие личности ученика. Современное образование отказывается от традиционного представления результатов обучения в виде знаний, умений и навыков; формулировки ФГОС указывают на реальные виды деятельности, другими словами осуществляется переход к новой системно-деятельностной образовательной парадигме,

которая, в свою очередь, связана с принципиальными изменениями деятельности учителя, реализующего новый стандарт [Мезенцева, 2018, с. 22].

В условиях образовательных реформ особое значение в профессиональном образовании приобрела инновационная деятельность, направленная на введение различных педагогических новшеств. Они охватили все стороны дидактического процесса: формы его организации, содержание и технологии обучения, учебно-познавательную деятельность и контроль результата обучения.

Рассматривая современные средства и технологию оценки результата обучения, можно отметить инновационный подход к оценке знаний обучающихся с применением компьютерных технологий.

К инновационным технологиям обучения относят: интерактивные технологии обучения, технологию проектного обучения и компьютерные технологии.

Компьютерные технологии обучения – это процессы сбора, переработки, хранения и передачи информации обучаемому посредством компьютера [Смирнова, 2018, с. 9].

В условиях реализации требований ФГОС общего образования наиболее актуальными становятся технологии:

- информационно-коммуникационная технология,
- технология развития критического мышления,
- проектная технология
- технология развивающего обучения,
- здоровьесберегающие технологии,
- технология проблемного обучения,
- игровые технологии,
- модульная технология,
- технология мастерских,

- кейс-технология,
- технология интегрированного обучения,
- педагогика сотрудничества,
- технологии уровневой дифференциации и др. [Мезенцева, 2018, с. 22].

Среди педагогических технологий игровая технология занимает особое место. Обучение через игру не только способствует повышению мотивации учащихся, развитию их творческих способностей, но и может иметь хороший обучающий эффект. Учебная игра реализует синтез данных толкований, поскольку, с одной стороны, служит для решения конкретных учебных задач, с другой – помогает учащимся отдохнуть от традиционных заданий.

Специфику игровой технологии в значительной степени определяет игровая среда: различают игры с предметами и без предметов, настольные, комнатные (аудиторные), уличные, на местности, компьютерные и с ТСО, а также с различными средствами передвижения.

К числу целей использований на уроке игровой технологии можно отнести следующие:

- 1) активизация познавательного интереса;
- 2) развитие коммуникабельности;
- 3) создание условий для творческого самовыражения;
- 4) развитие памяти, внимания, мышления, воображения;
- 5) конструктивное общение в составе социальной группы;
- 6) создание позитивного психологического климата в учебном коллективе.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. В отличие от игр вообще, педагогическая игра обладает существенным признаком – четкостью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть

обоснованы в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности.

В отечественной педагогике и психологии проблему игровой деятельности разрабатывали К.Д. Ушинский, П.П. Блонский, С.Л. Рубинштейн, Д.Б. Эльконин [Мезенцева, 2018, с. 57].

Согласно Г.К. Селевко, игры следует разделить по виду деятельности на физические (двигательные), интеллектуальные (умственные), трудовые, социальные и психологические.

По характеру педагогического процесса выделяют следующие группы игр:

- обучающие, тренинговые, контролирующие, обобщающие;
- познавательные, воспитательные, развивающие;
- репродуктивные, продуктивные, творческие;
- коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические.

Обширна типология педагогических игр и по характеру игровой методики. Важнейшие из применяемых типов: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные и игры-драматизации.

Наиболее интересной, на мой взгляд, является педагогическая технология игрового имитационного моделирования. Сущность данной технологии заключается в моделировании признаков реальности с чертами игровой деятельности, которая 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.

Так в решении задачи создания новой развивающей образовательной среды огромное значение приобретают современные педагогические

технологии, которые, в свою очередь, предъявляют специфические требования, как к уровню профессиональной компетентности педагога, так и к его личностным характеристикам [Мезенцева, 2018, с. 22].

Таким образом, педагогическая технология функционирует и в качестве науки, исследующей наиболее рациональные пути обучения, и в качестве системы способов и принципов, применяемых в процессе обучения.

1.2 Моделирование в системе обучения русскому языку

Обновление целей и содержания школьного образования, обусловленное введением Федерального государственного образовательного стандарта (ФГОС), вызвало изменение ведущих направлений работы в обучении русскому языку в средней школе. Нацеленность образовательного процесса на достижение метапредметных и предметных результатов обучения обуславливает отбор такого содержания курса русского языка в основной школе, которое обеспечивает формирование и развитие коммуникативной, языковой и лингвистической (языковедческой) и культуроведческой компетенций. Компетентностный подход к образованию предполагает изменение не только содержательной стороны обучения русскому языку, но и организационной, методической: новые цели обучения требуют и новых подходов к организации учебно-воспитательного процесса. В качестве основного педагогического подхода провозглашен коммуникативно-деятельностный, предполагающий предъявление материала не только в знаниевой, но и в деятельностной форме. Исключительно велика в этом процессе роль метода моделирования, являющегося существенной характеристикой современного стиля мышления [Букарёва, 2013, с. 117].

Модель в языкознании – абстрактное понятие эталона или образца какой-либо системы (фонологической, грамматической и т. п.), представление самых

общих характеристик какого-либо языкового явления; общая схема описания системы языка или какой-либо его подсистемы [Прохоров, 1991, с. 822]. В современной педагогике и методике обучения под моделью понимается условный стандарт.

Отсюда следует значение процесса моделирования. Моделирование – это исследование каких-либо явлений, процессов или систем объектов путем построения и изучения их моделей; использование моделей для определения или уточнения характеристик и рационализации способов построения вновь конструируемых объектов. Моделирование – одна из основных категорий теории познания: на идее моделирования по существу базируется любой метод научного исследования – как теоретический (при котором используются различного рода знаковые, абстрактные модели), так и экспериментальный (использующий предметные модели) [Прохоров, 1991, с. 822].

Особенность метода моделирования состоит в том, что объект изучается не непосредственно, а через другой объект, аналогичного первому. Между последователем и объектом познания стоит модель, отражая существенные стороны изучаемого объекта.

В школе этот метод используется для истолкования изучаемых объектов, с тем, чтобы сделать их использование более доступным. Для этого ученики заменяют правила (алгоритмы) графическими моделями, которые служат для интерпретации этих правил.

Согласно педагогическим целям следует рассматривать модель и моделирование в широком смысле. Важно учитывать определенную учебную цель, для которой выбрана или построена модель, соответствует ли модель этой цели. Построенная модель может соответствовать нескольким целям или на одну и ту же цель можно построить различные модели [Фридман, 1984, с. 19].

Для того чтобы обучающиеся овладели моделированием как методом научного познания, недостаточно лишь познакомить их с научной трактовкой понятий модели и моделирования, недостаточно лишь демонстрировать им

разные научные модели, включенные в содержание обучения, и показывать процесс моделирования отдельных явлений и процессов. Надо, чтобы школьники сами строили модели, сами изучали какие-либо объекты, явления с помощью, моделирования [Фридман, 1984, с. 33].

В процессе обучения моделированию в рамках реализации Федерального государственного образовательного стандарта следует учесть, что необходимо не только научить школьников пользоваться языковыми моделями, но и способствовать овладению методом моделирования как методом научного познания. М.М. Разумовская отмечает: «Перед любым предметом, в том числе и перед таким практически ориентированным, каким является русский язык, стоит задача не только вооружить учащихся знаниями базовой науки, но и организовать деятельность обучающихся в данной сфере познания, привить им опыт решения в данном случае лингвистических вопросов, поскольку познание, как утверждают философы, оперирует как научными теориями, понятиями, фактами, так и правилами практики, методами получения знаний»

Метод моделирования на уроках русского языка может широко использоваться при изучении всех разделов лингвистики: при знакомстве обучающихся со строением слов, словосочетаний, предложений и текста. Изучая схемы (модели) языковых единиц, обучающиеся постигают их внутреннюю сущность и закономерности построения. В курсе изучения словообразования и синтаксиса традиционно схемы слов, словосочетаний и простых предложений даются обучающимся в готовом виде – в качестве наглядных пособий и с задачей последующего их запоминания (воспроизведения). Такое применение моделей в педагогической практике объясняется наличием ограниченного числа схем данных языковых единиц и является не совсем оправданным с точки зрения современных позиций деятельностного подхода к обучению.

При изучении синтаксиса сложного предложения, когда возрастает возможность различного сочетания его компонентов и при этом увеличивается

число моделей, возникает необходимость научения школьников приемам их составления. Обучение составлению моделей сложных предложений идет с опорой на усвоенный запас схем, их различное сочетание и трансформацию.

В полной мере проявиться исследовательским и творческим способностям обучающихся, максимально включиться в процесс познания и активного изучения русского языка позволяет обращение к моделированию более крупной единицы – текста. Моделирование текста, вычленение его основных элементов (будущих компонентов модели), выяснение их возможного сочетания производится с использованием продуктивных (проблемного, эвристического и исследовательского) методов обучения. Данные методы обучения, в соответствии с ФГОС, актуализируют мыслительную деятельность обучающихся, повышают уровень их самостоятельности. То есть учащиеся внимательно следят за логикой доказательств, сами выдвигают гипотезы и предположения, анализируют языковой материал с целью постановки проблемы и нахождения путей ее решения, ставят лингвистический эксперимент, широко используя метод трансформации.

Чтобы эта работа по применению метода моделирования на уроках русского языка была успешной, важно:

- систематически обращаться к моделям;
- опираться на индивидуальное творчество учащихся при создании моделей.

В системе развивающего обучения Д.Б. Эльконина – В.В. Давыдова существует особый тип уроков – уроки моделирования понятия. Модель рождается в совместной деятельности учащихся, а не предлагается в готовом виде.

Созданные на уроках модели фиксируются в особых блокнотах, которые называются «Тетрадь открытий». После того как модель создана, т. е. теоретическое понятие зафиксировано в знаковой форме, даётся словесное

определение понятия и конструируется способ действий. Как показывает практика, рукописная «Тетрадь открытий», созданная трудом самих учеников, является порой более удобным учебным пособием, чем академические справочники и словари, поскольку содержит результаты собственной деятельности.

Систематическая работа по схеме: анализ языкового материала – создание модели – словесное определение понятия – конструирование способа действий с понятием значительно повышает эффективность обучения.

Кроме этого, моделирование (как умение производить символическое замещение способов действий) может являться определённым критерием уровня развития учебной деятельности у учащихся.

На уроках данного типа процесс моделирования не должен быть самоцелью, а только лишь средством анализа условия задачи; на основе выделенных отношений производится поиск способа решения задачи. Работа, проводимая с моделью и при ее помощи, должна способствовать выработке у ребенка абстрагирования и обобщения. А уже на основе обобщения модель может выступать и как конкретизация общего способа.

Метод моделирования включает следующие педагогические приёмы, например:

- схема – опора – модель изучаемого языкового материала, изображение его устройства, главных черт, взаимоотношения частей (применяется на уроке первичного усвоения материала);

- компакт – производное от опоры сюжетной картинки, её интерпретация, отображение изучаемой темы на этапе закрепления материала при значительном сокращении опорных сигналов с сохранением главного;

- графический «мини – портрет» изучаемой темы;

- krok – «послесловие» к уроку первичного усвоения материала, составление схемы – маршрута «лингвистического путешествия», сделанного в классе и восстановленного дома по памяти (такая работа

позволяет провести рефлексию собственной деятельности, а также формирует учебно-познавательную компетентность);

- учебный клип – «склеивание» нескольких «кадров» в наглядный лингвистический сюжет, защита которого проходит на уроке – творческом зачёте; кадрами клипа могут быть все перечисленные ранее средства наглядности или написанные в ходе изучения темы мини – сочинения, а также опорный конспект с дополнениями ученика.

Такие приёмы позволяют каждому школьнику осознать систему закономерностей, существующую в русском языке, учиться на максимальном уровне успешности.

Таким образом, при современном развитии науки и техники, при увеличивающемся объеме информации, которую необходимо довести до сведения обучающихся, необходимо использовать их совершенствование. Одним из путей такого совершенствования является применение метода моделирования.

Методика использования метода моделирования в общем виде такова:

- 1 Подготовительный этап.

- 2 Основной этап (объяснение правила, составление модели, упражнения в рассуждении по нему).

- 3 Этап повторения.

При обучении русскому языку с использованием метода моделирования возникают противоречия:

- моделирование как метод обучения стремится к обобщениям, поэтому приходится отступать от той последовательности изучения материала, которая диктуется в учебнике;

- модели применимы лишь к орфограммам, употребление которых регулируется четко сформулированными правилами;

- упражнения носят механический характер, поэтому наряду с ними должна проводиться работа по формированию творческих способностей учащихся.

Обучающиеся лучше будут понимать логическую модель, если они составят её сначала с помощью учителя, а затем научатся составлять её сами. Это приведет к правильному решению, глубокому пониманию и усвоению материала.

Процесс обучения русскому языку может проходить более интенсивно и результативно, если работа с применением этого метода будет проводиться в виде игрового имитационного моделирования.

Имитация – это воспроизведение процессов функционирования исследуемой (моделируемой) системы, с соблюдением основных закономерностей их логики и временной последовательности.

Имитационная игра – это комплексный метод обучения, в котором учащиеся сначала смотрят на процесс принятия решений [Даниловских, 2021, с. 25].

Методологическая цель имитационной игры состоит в основном в развитии навыков и экспериментировании с решениями и, прежде всего, с их последствиями, а также в поиске стратегий решения проблемы.

Действия в имитационной игре всегда характеризуются анализом проблем, рассмотрением альтернатив, выработкой стратегии и принятием решений. Соответственно, некоторые важные процессы принятия решений и, следовательно, важные данные, структуры и процедуры должны быть упрощены в модели для моделирования решения проблем.

Имитационная игра делится на семь этапов:

введение в игру;

фаза информации и фаза чтения;

формирование мнений и планирование стратегии;

взаимодействие между группами;

подготовка пленума;
проведение пленарного заседания;
оценка игры [Даниловских, 2021, с. 26].

С помощью средств имитационного моделирования задается контекст деятельности учащихся на уроке, воспроизводятся наиболее типичные и обобщенные проблемные ситуации за короткий период времени, что позволяет учащимся упражняться в полученных умениях. Условия ситуации и динамика их изменения в имитационном моделировании представлены в особой форме и не просто моделируются, а с помощью соответствующих средств «замещаются». Являясь воссозданием контекста будущей деятельности в ее предметном и социальном аспектах.

Итак, следует обозначить, что технология игрового имитационного моделирования подразумевает под собой игровую технологию с применением методов имитационного моделирования. Важно разграничить понятия «технология» и «метод».

Технология обучения – способ воспроизведения положительного педагогического результата, диагностично заданного нормами обучающих и управляющих программ, в условиях, адекватных целям образования. Комплексная интегративная система, включающая упорядоченное множество операций и действий, обеспечивающих педагогическое целеопределение, содержательные информационно-предметные и процессуальные аспекты, направленные на усвоение знаний, приобретение умений и формирование личностных качеств обучаемых, заданных целями обучения.

Технология обучения предполагает управление процессом обучения, включает в себя два взаимосвязанных процесса: организацию деятельности и контроль этой деятельности. Эти процессы непрерывно взаимодействуют: результат контроля влияет на содержание управляющих действий, т. е. побуждает к корректировке организации учебной деятельности [Романцев, 2005, с. 411].

Метод (гр. *methodos* – путь исследования, теория, учение) обучения – система последовательных, взаимосвязанных действий педагога и обучающихся, обеспечивающая усвоение содержания образования. Метод обучения – наиболее сложная категория педагогики, веха, обозначающая переход от теории обучения к практической деятельности [Романцев, 2005, с. 267].

Таким образом, мы видим, что понятие «метод» по своему содержанию значительно уже, чем «технология». Метод направлен на решение конкретной одной педагогической задачи. Однако термин «технология» гораздо шире по содержанию и может включать в себя несколько методов.

Следует вывод, что игровое имитационное моделирование – это технология, так как игровое имитационное моделирование состоит из класса игровых методов моделирования процессов принятия управленческих решений, к которым относят: деловые игры, ролевые тренинги, игровое проектирование.

Выводы по главе 1

Итак, в данной главе выпускной квалификационной работы были рассмотрены положения современной дидактики об игровых технологиях в учебном процессе, активные методы обучения, а также особенности применения технологии игрового имитационного моделирования на уроках русского языка в старших классах в условиях реализации ФГОС.

Современное образование отходит от представления результатов обучения только в виде знаний, умений и навыков; формулировки ФГОС указывают на реальные виды деятельности, осуществляется переход к новой системно-деятельностной образовательной парадигме. Так, учебный процесс должен включать в себя ряд педагогических технологий для реализации ФГОС. Активное обучение – это использование системы методов, направленных на то, чтобы учащиеся могли активно мыслить и самостоятельно приобретать знания

и навыки в процессе практической деятельности, а не сосредотачиваться на том, чтобы учитель преподносил готовые знания.

Сущность технологии игрового имитационного моделирования заключается в моделировании признаков реальности с чертами игровой деятельности, которая в основном осуществляется за счет наличия разнообразных ролей. В процессе ролевого взаимодействия решаются учебные и смоделированные учебные задачи, происходит обмен ценностями, знаниями, умениями в ходе реализации конкретных учебных задач. Особенности применения технологии игрового имитационного моделирования на уроках русского языка в старших классах в условиях реализации ФГОС заключаются в актуализации мыслительной деятельности обучающихся, повышении уровня самостоятельности учащихся, развитии навыков экспериментирования, а также в поиске стратегий решения проблем.

Глава 2 Технология имитационного моделирования на уроках русского языка в 6 классе

2.1 Имитационное моделирование конкретной ситуации на уроке русского языка как метод активного обучения

Многие исследователи отмечают, что благодаря игровым действиям на уроке русского языка у учащихся формируется интерес к познанию и изучению этого предмета. Урок-игра значительно увеличивает интерес к предмету у учащихся независимо от их успеваемости. Правильно организованная с учётом специфики материала, возрастных и психофизических особенностей учащихся игра не только тренирует память, но и способствует совершенствованию коммуникативных умений и навыков. Коммуникативная компетенция в свою очередь является ведущей в иерархии компетенций гуманитарного цикла. Кроме того, игра становится одним из способов преодоления пассивности учащихся, создаёт благоприятный эмоциональный фон урока.

Активность ребёнка в процессе обучения возникает нечасто, и задача учителя состоит в том, чтобы организовать педагогическую среду, которая поможет ученику лучше усвоить новый материал, повторить изученное ранее. Именно игра является той формой деятельности учащихся, в которой осуществляется познание, открывается простор для личной активности и творчества. Игра даёт возможность проявить интерес всем участникам процесса. Универсальные учебные действия формируются и на этапе подготовки к игре, и на этапе её проведения.

Общеизвестно, что интерес к учению есть там, где есть вдохновение, рождающееся от успеха. Прочные знания, умения и навыки учащиеся приобретают в процессе активной познавательной деятельности, важным возбудителем которого является интерес. Устойчивый интерес формируется

при сочетании эмоционального, рационального и практического в обучении. Имитационный процесс игры позволяет формировать качества активного участника игрового процесса, учиться находить и принимать решения; развивать способности адаптироваться в изменяющихся условиях, заданных игрой; учиться умению общаться, установлению контактов. Примерами таких игр могут служить: упражнения – викторины, ребусы, кроссворды, головоломки, объяснения пословиц и поговорок, высказывания великих людей, загадки.

Игровые имитационные технологии способствуют развитию ключевых компетентностей, так как здесь происходит получение и обмен новой информацией, формируются навыки общения и взаимодействия и, конечно, приобретаются знания, необходимые в дальнейшей жизни. В соответствии с новыми образовательными стандартами, на каждом уроке используются приемы и способы формирования критического мышления. Существуют разные приемы и способы использования технологии критического мышления, которые предполагают поиск максимально удобных форм организации учебного процесса, не нарушающих поурочную систему.

В основе имитационных технологий лежит игровая процедура в работе с моделью. Модель – это всегда замещение реально существующего объекта, процесса, явления с помощью различных средств. Имитация – это приведение в действие модели через использование ее элементов, эквивалент понятия «моделирование».

Технология игрового имитационного моделирования относится к активным методам обучения. Это доказывает совокупность способов организации и управления учебно-познавательной деятельностью, обладающих по сравнению с традиционными методами следующими основными особенностями: вынужденная активность учащихся, вовлечение в активность на протяжении всего занятия, принятие решений учащимися в условиях

повышенной степени мотивации и эмоциональности, постоянное взаимодействие учителя и учащихся.

Таким образом, стоит отметить, что методы, которые побуждают учащихся к активной мыслительной и практической деятельности в процессе овладения учебным материалом относятся к активным. Активное обучение включает в себя использование такой системы методов обучения, которая направлена не на изложение преподавателем готовых знаний, а на самостоятельное овладение учащимися знаниями и умениями в процессе активной мыслительной и практической деятельности.

Стремление и умение самостоятельно мыслить, принято понимать как познавательную самостоятельность, которая помогает ориентироваться в новой ситуации, находить свой подход к решению задачи, заинтересованность не только в усваиваемой учебной информации, но и в способах добывания знаний [Вульферт, 2023, с. 5].

Существуют, с точки зрения М. Новик, имитационные и неимитационные группы активного обучения, от этого зависит форма (вид) занятия: имитационное или неимитационное. Для неимитационных занятий отличительной чертой является отсутствие представленной в той или иной форме имитационной модели изучаемого объекта, деятельности или процесса. При имитационных занятиях важно наличие модели изучаемого процесса. М. Новик указывает на высокий эффект игровых имитационных методов при усвоении материала, так как при этом достигается максимальное приближение учебного материала к конкретной практической или профессиональной деятельности. При этом заметно увеличивается мотивация учащихся [Вульферт, 2023, с. 6].

Имитационные игры на уроках русского языка являются одним из главных средств активизации познавательной деятельности учащихся. Имитация игры по сценарию, кроме сюжета событий, содержит описание структуры и назначение имитируемых процессов и объектов.

Важно отметить, что отличает содержание имитационных игр от ролевых: во-первых, отсутствуют модели управляющей системы и объекта управления. В этих играх имитируются некоторые хозяйственные, правовые, социально-психологические и другие принципы (механизмы), определяющие поведение людей и их взаимодействие.

Во-вторых, очень жесткие правила игры. К имитационным относятся такие игры, в которых отсутствуют один или несколько характеристических признаков, определяющих ролевую или деловую игру [Вульферт, 2023, с. 36].

Согласно В.Я. Вульферту, принцип имитационного моделирования предполагает разработку:

- имитационной модели производства;
- игровой модели профессиональной деятельности.

Наличие этих двух моделей необходимо для создания предметного и социального контекстов будущего труда.

Задаёт социальный контекст игровая модель, где реализуется работа участников деловой игры с имитационной моделью.

Обычно выбирается наиболее типичный фрагмент профессиональной деятельности для объекта имитации, который требует общего применения разнообразных умений и навыков, которыми должен овладеть учащийся за период, предшествующий игре.

В. Комаров отметил, что имитационная игра включает в себя пять крупных составляющих: игроков, экспертов, организаторов игры, материал по изучаемой проблеме и экспериментальную ситуацию, которую образуют игровая обстановка, сценарий и регламент игры.

Имитационные интерактивные игры проводятся, как правило, в три этапа: подготовительный, игровой и заключительный.

Предлагаю вам подробнее остановиться на игровой имитационной модели редакторов, которую можно реализовать на уроке русского языка по теме «Вопросительные и относительные местоимения».

Объект имитации – профессиональная деятельность человека (редактор).

Модель имитации – интервью, например, у работников дома культуры.

Предмет профессиональной деятельности – изучение вопросительных и относительных местоимений на примере работы журналиста.

Процесс профессиональной деятельности – выявление особенностей вопросительных и относительных местоимений.

Цель игры – учащиеся должны изучить относительные и вопросительные местоимения в соответствии с заданием.

Предмет игры – изученный материал по разделу «Местоимения» разряд вопросительные и относительные.

Сценарий игры состоит из действий участников игры и включает в себя предполагаемые результаты.

По правилам игры учащиеся изучают вопросительные и относительные местоимения. На примере деятельности журналистов создают вопросы к интервью у работников дома культуры. Затем участники распределяются по группам и определяют наиболее удачные вопросы, назначают своего редактора. Учитывается скорость, грамотность, полнота ответов. При подготовке к игре, школьникам необходимо тщательно изучить теоретический материал, касающийся вопросительных и относительных местоимений, проанализировать его с точки зрения полученного задания подгруппой и подготовить выступление в соответствии с требованиями. Во время проведения занятия учащиеся выполняют задания в роли журналистов. Подробное обсуждение является заключительным этапом каждого выступления учащихся, в ходе которого информация о разряде местоимений анализируется, определяется её место в общей структуре изучаемого материала, соблюдение основных требований, предъявляемых к выполнению задания.

Учитель должен так организовать урок по технологии игрового имитационного моделирования, чтобы каждый учащийся мог высказать свое мнение, проявить активность. В завершении урока учитель подводит итоги,

оценивает вопросы журналистов, соответствие изложения учебного материала требованиям, предъявляемым к заданию изложения, владение культурой речи при изложении учебного материала. Учитель должен стремиться, чтобы его наставления не носили назидательного характера, иначе подведение итогов может привести к ослаблению активности школьников, снижению их интереса к игре.

Оборудование игры – раздаточный материал, мультимедиа.

2.2 Конспект урока по русскому языку

Тема: «Вопросительные и относительные местоимения».

Класс: 6

Тип урока: комбинированный.

Технология: игровое имитационное моделирование.

Цель урока:

Познакомить детей с особенностями вопросительных и относительных местоимений.

Задачи:

обобщить и систематизировать знания, полученные по теме «Вопросительные и относительные местоимения»;

формирование умения применять правило в письменной речи и аргументировать свой выбор;

формирование навыка самоконтроля, взаимоконтроля, коммуникативных навыков.

Оборудование: презентация, проектор.

Ход урока

Организационный этап

– Здравствуйте, ребята! Сегодня мы с вами проведем интересный урок, побудем в роли журналистов.

Актуализация знаний

– Рассмотрите, пожалуйста, предложенные предложения:

Это место вы заняли. Это место вы заняли?

Я вижу, кто не работает. Кто не работает?

– Что объединяет эти предложения? (местоимения)

– Дайте определение местоимению.

– Перечислите местоимения, назовите разряд изученных.

Формулирование темы и цели урока

– Давайте запишем предложения и сделаем их синтаксический разбор.

Я знаю, какое интересное интервью получилось. Какое интервью получилось?

– Какую роль в этих предложениях выполняет местоимение *какое*? (1. Выражает вопрос; 2. Соединяет части сложного предложения.)

– В каких предложениях по цели высказывания используются данные местоимения? (вопросительные и повествовательные)

– Как называются эти местоимения?

– Значит, какова тема нашего урока? (Относительные и вопросительные местоимения).

– Какие цели поставим на сегодняшнее занятие? (изучить вопросительные и относительные местоимения)

Объяснение нового материала. Игра «Редакция»

– Если бы в русском языке не было вопросительных местоимений, не было бы и вопросительных предложений.

Вопросительные местоимения – группа местоимений, которые употребляются в вопросительных предложениях и указывают на признаки, предметы или количество, которые не известны говорящему.

Относительные местоимения – разряд местоимений по значению, представленный группой слов, которые указывают на предметы, признаки и количество. Относительные местоимения служат для соединения частей сложноподчиненного предложения, выполняют функцию союзных слов.

Относительные местоимения звучат так же, как и вопросительные: кто, что, который, какой, чей, сколько.

Когда мы задаем вопрос, то заранее не знаем, что нам ответят, не можем обозначить его в вопросе. В таком случае мы используем вопросительные местоимения.

Слова сколько, кто, который, чья – это вопросительные местоимения. Мы их употребляем, чтобы заменить в вопросе ту информацию, которая нам неизвестна о предметах, их признаках и количестве. Давайте перечислим эти местоимения: кто, что, который, чей, сколько, каков.

Местоимения какой, который, чей изменяются по родам, числам и падежам, как и прилагательные. Например: какой, какая, какое, какие, какими, о каком, к какой.

Местоимения кто и что изменяются только по падежам. Местоимение кто сочетается только с прилагательными и глаголами в форме мужского рода единственного числа. А местоимение что – в форме среднего рода единственного числа.

Местоимение сколько изменяется как числительное. Запомните, что при склонении слова сколько ударение всегда падает на основу.

Вопросительные местоимения отличаются от относительных своими функциями в речи. Первые мы используем, чтобы создать вопросительное предложение, а вторые мы используем, чтобы связать части сложного предложения. Например: «Я приказал ехать на незнакомый предмет, который тотчас и стал подвигаться нам навстречу». (Пушкин). Слово которое является подлежащим в зависимом предложении, оно заменило слово «предмет».

– Сейчас Вы – работники средств массовой информации: газет, журналов, телепередач, Интернет-изданий.

– 25 марта отмечался день работника культуры. Я, владелица медиахолдинга, мне принадлежат все ваши газеты и журналы. Поэтому я даю вашим редакциям задание: рассказать о работниках культуры. Даже если у вас спортивный журнал, у вас есть место для социальной рекламы.

Задание: (индивидуальная работа) Через 3 минуты у вас заседания редколлегий. Сформулируйте самостоятельно в таблицах (на сегодня это ваши журналистские блокноты) 5 вопросов, ответы на которые вы будете искать во время поездки в дом культуры и во время встречи с управляющим (все вопросительные местоимения должны быть разными). Мы, как журналисты, должны рассказать о работниках дома культуры, так интересно, чтобы больше людей проявляли активность в праздничных мероприятиях города, района.

– Теперь, пожалуйста, возьмите карточки с номером, которые лежат у вас на столах, и, в соответствии с номером, разделитесь на команды (3 команды).

Придумайте название и выберите главного редактора.

(Групповая работа) Теперь обсудите эти вопросы, отберите 5 лучших, и через 2 минуты я жду главных редакторов на совещании.

Главные редакторы читают у доски вопросы, которые записаны во второй части таблицы.

Примерные вопросы

Вопросы	Анонс
Кто ставит номера? Чем вдохновляются работники ДК? Какую помощь оказывает администрация района, города? Сколько зрителей посещают мероприятия ? На чьи идеи опираются сценаристы ДК, при подготовке к праздникам?	Дорогие друзья! Завтра вы узнаете... Мы Вам расскажем... В нашем репортаже Вы увидите... Представители ДК покажут... Мы Вам откроем секрет... До встречи на нашем канале!

– Подготовка к выпуску передачи, газеты идёт полным ходом. Но пора выпустить анонс, чтобы как можно больше людей заинтересовались вашим репортажем.

– Нам встретились неизвестные слова.

Анонс

– Будем ли рассказывать о том, что узнали? Превратим вопросительные местоимения в относительные в столбце «Анонс». Свяжите подходящие по смыслу предложения.

Представление проектов.

Дополнительное задание: в предложениях подчеркнуть грамматические основы, выделены союзные слова. Указать разряд местоимений.

Подведение итогов

– Я очень довольна вашей работой. После ваших анонсов рейтинги взлетели до небес, и нет ни одного человека, кто не знал бы о празднике работников ДК, многие уже принимают участие в культурной жизни своего района, города. И это ваша заслуга.

Итак, наш урок подошел к концу, поэтому прошу вас ответить на мои вопросы: что мы сегодня делали? Что вы на сегодняшнем уроке узнали нового? Что для вас уже было хорошо знакомым? Понравилась ли вам такая форма выполнения заданий? Чем она удобнее, интереснее?

Рефлексия. Составление синквейна о местоимении

Местоимение

Вопросительное, относительное

Заменяет, указывает, связывает

Вместо имени

Помощник.

Урок-путешествие

Тема: «Наклонение глагола».

Класс: 6

Тип урока: урок-путешествие (усвоение новых знаний).

Цель урока:

познакомить учащихся с изъявительным, сослагательным, повелительным наклонениями.

Задачи:

Обучающие: научить школьников определять наклонения глагола, различать их;

Развивающие: развить способность распознавать глаголы в изъявительном, сослагательном, повелительном наклонении, образовывать формы, будущего и прошедшего времени глаголов изъявительного наклонения;

Воспитательные: воспитание интереса к предмету, к получению знаний.

Оборудование: презентация, проектор, материалы сайта learningApps.com

Ход урока

1. Установка на игру

– Сегодня мы с Вами познакомимся с новой профессией – демограф (на слайде определение терминов «демограф» и «демография»).

А чтобы почувствовать себя в роли демографа отправимся в научную командировку в страну под названием «Наклонение». В этой стране есть всего три города: Изъявительный, Повелительный, Сослагательный или другое его название – Условный.

2. Формулировка игровой задачи

– В этой стране нам с вами нужно будет познакомиться с её жителями, узнать их характер и выяснить, почему все они не могут жить в одном месте.

3. Объяснение правил игры

– Сейчас мы разделимся на пять команд и отправимся в путешествие, чтобы изучить жителей удивительной страны «Наклонение».

Учащиеся по одному подходят к учителю, вытягивают карточку с цифрами от 1 до 5 и садятся по группам.

– Придумайте, пожалуйста, название своим командам.

Учащиеся представляют свои команды.

– Хорошо, ребята. Наше путешествие начинается.

4. Игровые действия

На экране появляется человечек и рассказывает о своем городе.

– Здравствуйте, желаю Вам хорошего путешествия, дорогие гости! Вы попали в город Изъявительный. В нем жители могут перемещаться во времени. Вот захочу я и окажусь в будущем, захочу – попаду в прошлое. Я могу вас научить навыкам такого перемещения: писать – пишу, писал, буду писать, напишу, будить – будил, бужу, буду будить. Попробуйте теперь сами:

Слушать, шить, смотреть, купить, отпустить, закончить, петь, штопать, играть, занимать. *(Из каждой группы учитель спрашивает два человека, если они оба справились с заданием, то на доске в таблице им ставится по 2 балла)*

Житель города продолжает говорить (текст и изображение на слайде):

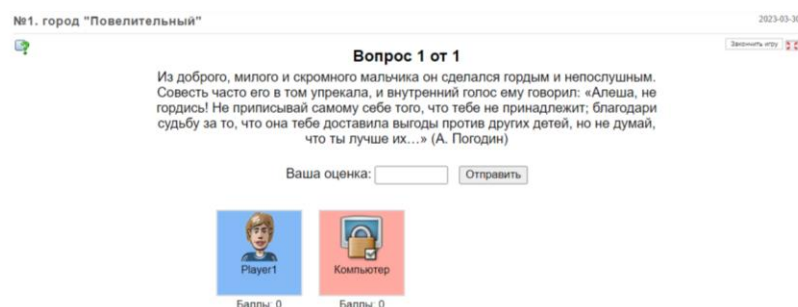
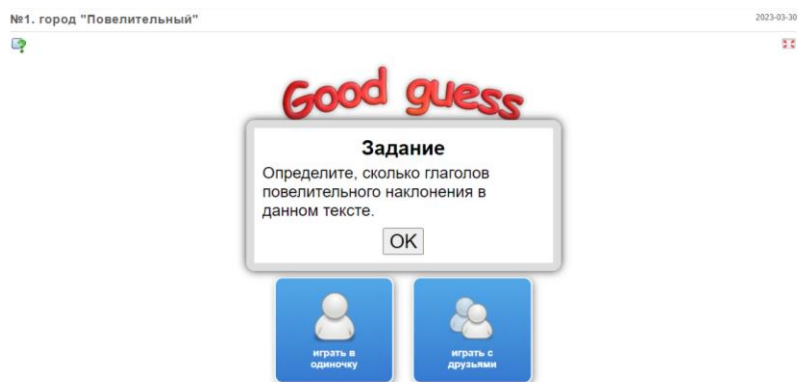
– Ух ты, молодцы! Запомните главное: только жители нашего года имеют такую способность, больше вы нигде такого не увидите. Теперь вы можете ехать дальше, спасибо, что посетили наш город!

Учитель:

– Так ребята, нам нужно ехать в следующий город, который называется Повелительный.

На экране появляется другой человечек.

– Здравствуйте! В городе «Повелительный» каждый житель повелевает! прислушайтесь: «Смотри», «Слушай», «возьми», «пусть приходит» и подобное. Кое-где, конечно, не только приказывают, но и вежливо просят, например: «Подумай, пожалуйста», «Принеси-ка». Пусть все живут в нашем городе просто и дружно! Пусть понравится и Вам! Научитесь повелевать: выполните, пожалуйста, следующее задание: игра № 1 «город Повелительный» [<https://learningapps.org/29849982>].



В данном упражнении необходимо определить, сколько глаголов повелительного наклонения в предложенном тексте.

Учащиеся называют свои ответы, за каждое верно названное слово командам ставится по 1 баллу.

Житель города продолжает (На слайде):

– Да ребята, вы молодцы, но мне уже пора! Удачи вам в следующем городе.

Учитель:

– Ой, ребята, тут так интересно, что я уже и забыла, что нам нужно ехать дальше. Кто же нам встретится дальше?

На экране появляется следующий человечек.

– Я житель города Сослагательный, который в старину называли бы Условный, вы бы хотели попасть в наш город? Мы мечтательный, конечно, народ. Все в нашем городе по желанию выполняется или при каком-то условии,

а еще мы всегда к любому глаголу частицу *бы* добавляем. Вот, например, стихотворение, которое любят жители нашего города, хотели бы послушать?

Если *б* взяли меня в лес

И *кричал* ку-ку, ку-ку.

Пусть всего лишь на полдня,

Я *бы* там на ёлку *влез*

Всем *бы*, кто в лесу гулял

И в густых ветвях *исчез*.

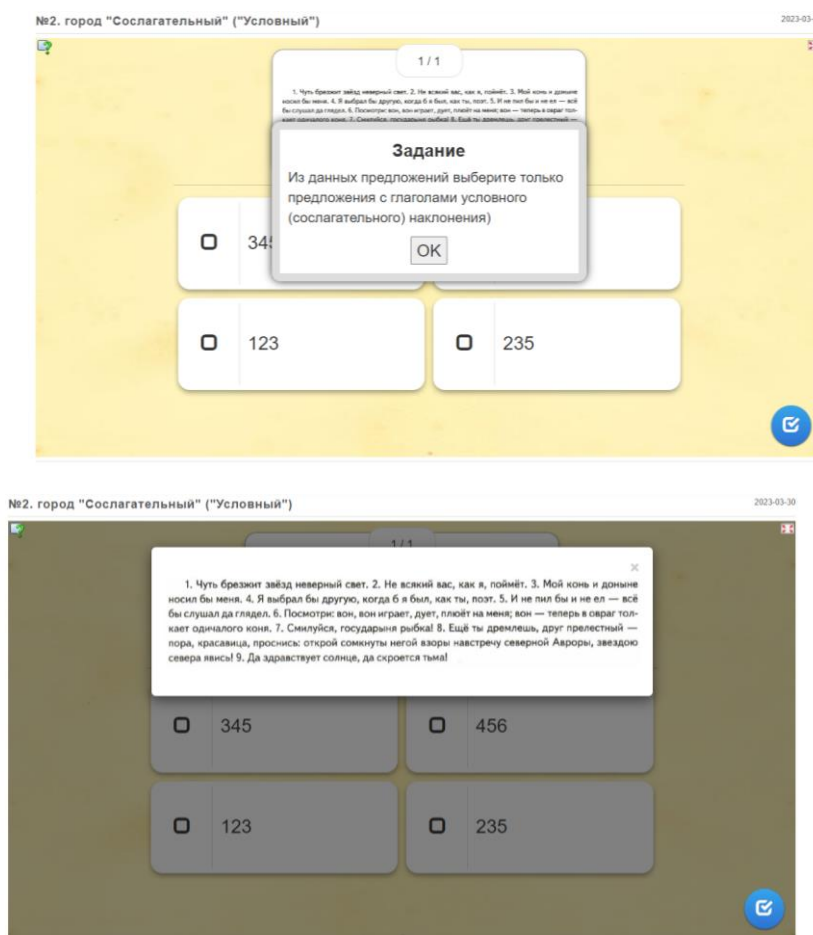
Двести лет *накуковал*.

Примостился б на суку

У меня для вас есть небольшое задание:

Вот несколько предложений, выберите из них только те, где есть жители моего города.

Игра № 2 «город Сослагательный (Условный)»
[<https://learningapps.org/29850212>].



За каждое верное предложение командам начисляется по 1 баллу.

Житель продолжает.

- Даа, я в вас не ошибся! Все вы молодцы. Ну мне пора, ребята. Пока!
- Ой ребята, что-то пошло не так!

На слайде появляется человечек.

– Так, так, так. Кто это у нас тут? А, тут юные демографы. Видел я уже раньше похожих ребят, спрашивал про страну Наклонения — ничего не помнят. Поэтому решил вас тут поймать, дать задание, чтобы вы тоже ничего не забыли со временем.

«Магический квадрат»

Нужно определить город-наклонение каждого жителя-глагола и закрасить клетку на карте определённым цветом, если глагол изъявительного наклонения, то голубым цветом, если повелительного, то жёлтым, если условного, то зелёным. Так у нас получится демографическая карта страны «Наклонения»: игра № 3 «Карта страны Наклонения глагола» [<https://learningapps.org/29851002>].



Слава для разбора: 1. Буди. 2. Болел. 3. Бороздил бы. 4. Дерзил. 5. Задержу. 6. Затмил бы. 7. Замолчал бы. 8. Мирил. 9. Подай. 10. Пригласил бы. 11. Объяви. 12. Очнусь. 13. Приютил бы. 14. Рассчитаю. 15. Чудил. 16. Шелестел. 17. Убеди. 18. Сыграю. 19. Прыгай. 20. Стучал. 21. Скомандуй. 22. Перенес бы. 23. Почувствовал. 24. Крикну. 25. Вырасту.

1.	2.	3.	4.	5.
6.	7.	8.	9.	10.
11.	12.	13.	14.	15.
16.	17.	18.	19.	20.
21.	22.	23.	24.	25.

5. Подведение итогов

Учитель:

– Ну вот ребята, мы снова вернулись в наш город и в нашу школу. Давайте вспомним, что нам нужно было сделать во время нашего путешествия? *(В каждом городе нам нужно было познакомиться с жителями, узнать их характер и выяснить, почему все они не могут жить в одном месте)*. Как вы думаете, мы выполнили эти задания? (Да/нет) Что интересного рассказали вам жители города «Изъявительный»? Чем они отличаются от жителей других городов? *(Ученики дают ответы)* А в чем особенность жителей города «Повелительный»? *(Ответы учеников)* Что вам рассказали жители города «Сослагательный/ Условный»? *(Ученики отвечают)* Да ребята, молодцы, вы много чего запомнили из темы «Наклонение глаголов». Сейчас нам нужно определить победителя. *(Подсчитываются баллы, определяется та команда, которая заняла 1 место, 2, 3, 4, 5. Результаты оглашаются вслух)*. Ребята, вы все молодцы, но наш урок подошел к концу. Спасибо за увлекательное путешествие!

Изучив имеющуюся теоретическую базу, можно сделать вывод, что в теории педагогической науки технология имитационного моделирования является мало разработанной. Данная технология интересна тем, что она практически не встречается при составлении конспектов по русскому языку, в отличие от предметов технического направления. Это связано с тем, что технология игрового имитационного моделирования обладает своей характерной экспериментальной чертой, что на уроках русского языка редкость.

В качестве имитационной игры по русскому языку может быть предложена работа редакторов, корректоров, составителей словарей, журналистов и так далее. Имитироваться могут события, конкретная деятельность людей, например, деловое совещание, обсуждение плана, проведение пресс-конференции. Имитационные игры можно проводить практически по всем темам русского языка, например: лексика, фразеология, словообразование, имя существительное, глагол, имя прилагательное, имя числительное, местоимение.

По итогам проведенного урока можно сделать выводы, что технология игрового имитационного моделирования обладает довольно сложной реализацией на уроках русского языка. Рекомендуется ее проводить в качестве закрепления основного материала, так как данная технология требует для своей реализации достаточно много времени. А при уроке-закреплении материала игровое имитационное моделирование разнообразит учебный процесс, а также дает возможность учащимся проявлять инициативность, креативность, лидерские качества.

Я думаю, что технология игрового имитационного моделирования на уроках русского языка интересна за счет того, что понятие, «игровое моделирование», которое предложено рассматривать как способ, позволяет имитировать тот или иной аспект целенаправленной человеческой деятельности с использованием разнообразных игровых и профессиональных

ролей в условиях решения познавательных задач, направленных на активизацию познавательной деятельности учащихся; компоненты игрового моделирования определяются как способ создания активной обучающей среды на уроках русского языка.

Выводы по главе 2

Итак, в рамках данной главы выпускной квалификационной работы были разработаны задания для уроков с применением технологии игрового имитационного моделирования, а также произведена апробация на уроках русского языка заданий с технологией имитационного моделирования в 6 классах.

В основе имитационных технологий лежит игровая процедура в работе с моделью. Модель – это всегда замещение реально существующего объекта, процесса, явления с помощью различных средств. Имитация – это приведение в действие модели через использование ее элементов, эквивалент понятия «моделирование».

Технология игрового имитационного моделирования относится к активным методам обучения. Под активными методами обучения В.Я. Вульферт понимает совокупность способов организации и управления учебно-познавательной деятельностью.

Подбирая игровые задания, продумывая ход урока-игры, нужно помнить о некоторых требованиях:

Игры должны соответствовать определённым учебно-воспитательным задачам, программным требованиям ФГОС.

Игры должны соответствовать изучаемому материалу и строиться с учётом подготовленности учащихся и их психологических особенностей.

Игры должны базироваться на определённом дидактическом материале и методике его применения.

Апробация имитационной игры редакторов даёт возможность учащимся проявлять свои когнитивные, креативные, коммуникативные, лидерские качества, что, несомненно, является плюсом данной технологии. К минусам относится большая трата времени на объяснение правил игры, ее экспериментальный характер с точки зрения проявления самостоятельности школьников в ходе выполнения заданий.

Заключение

В рамках данной выпускной квалификационной работы было рассмотрено понятие «имитационное моделирование», изучены основные средства активизации учебной деятельности, которые могут применяться на уроках русского языка. Изучив научную литературу, проанализирована роль игровых имитационных технологий на уроках русского языка, были составлены конспекты уроков по русскому языку в игровой форме с применением технологии игрового имитационного моделирования для учеников 6 класса на примере изучения тем «Вопросительные и относительные местоимения», «Наклонение глагола». Под имитационным моделированием понимается создание модели некого процесса и его игровое воспроизведение в целях обучения.

В ходе анализа применения технологии игрового имитационного моделирования на уроках русского языка было установлено, что в ситуации усиленного развития информационных технологий, игровое имитационное моделирование позволяет учителям более эффективно использовать учебный материал предмета и следовать тенденциям современного общества. На данных уроках школьники легко ориентируются в потоке игровой информации, понимают суть моделируемой учебной проблемы, умеют применять полученные знания на практике и решать поставленные задачи.

Перспектива развития настоящего исследования является применение технологии игрового имитационного моделирования с опорой на современные образовательные стандарты при изучении других разделов русского языка, например: фонетики, лексикологии, синтаксиса так далее.

Список литературы

1. Апатова, Р. С. Учебно-ролевая игра как средство интенсификации обучения групповому общению : на материале английского языка в IV–VI классах школ с углубленным изучением иностранного языка и VI–VIII классах массовых школ : специальность 13.00.02 : диссертация на соискание ученой степени кандидата педагогических наук / Апатова Регина Семеновна. – Москва, 1987. – 207 с.
2. Большой энциклопедический словарь. Том 1 / под ред. А. М. Прохорова. – Москва : Советская энциклопедия, 1991. – 863 с.
3. Бройде, М. Г. Занимательные упражнения по русскому языку. 5–9 классы / М. Г. Бройде. – Москва : ВАКО, 2014. – 301 с.
4. Букарева, Ю. В. Применение метода моделирования текста на уроках русского языка в рамках реализации Федерального государственного образовательного стандарта / Ю. В. Букарева // Приволжский научный вестник. – 2013. – № 11. – С. 117–123.
5. Вульферт, В. Я. Имитационные методы обучения : учебное пособие / Новосибирский государственный аграрный университет ; сост. В. Я. Вульферт. – Новосибирск, 2023. – 89 с.
6. Выготский, Л. С. Синтез психологии и педагогики – прорыв в образовании / Л. С. Выготский. – Москва : Амрита, 2019. – 248 с.
7. Даниловских, М. Г. Имитационная игра как метод обучения / М. Г. Даниловских, О. В. Летенков // Интерактивная наука. – 2022. – № 8. – С. 25–27.
8. Джуринский, А. Н. История педагогики : учебное пособие для студентов педвузов / А. Н. Джуринский. – Москва : ВЛАДОС, 2000. – 432 с.
9. Занков, Л. В. Избранные педагогические труды / Л. В. Занков ; Академия педагогических наук. – Москва : Педагогика, 1990. – 418 с.

10. Игровые технологии на уроках русского языка: 5–9 классы : игры со словами, разработки уроков / авт.-сост. В. Н. Пташкина [и др.]. – Волгоград : Учитель, 2008. – 238 с.
11. Коменский, Я. А. Великая дидактика / Я. А. Коменский ; пер. с лат. А. Щепинского. – Санкт-Петербург : Тип. Э. Арнгольда, 1893. – 326 с.
12. Крупенникова, М. И. Эффективные методы и приемы организации урока / М. И. Крупенникова // Русский язык в школе. – 1997. – № 4. – С. 9–15.
13. Крутецкий, В. А. Психология : учебник для педагогических училищ / В. А. Крутецкий. – Изд. 2-е изд., перераб. и доп. – Москва : Просвещение, 1986. – 336 с.
14. Кузьмина, Н. В. Профессионализм личности преподавателя и мастера производственного обучения / Н. В. Кузьмина. – Москва : Высшая школа, 1990. – 119 с.
15. Кулюткин, Ю. Н. Эвристические методы в структуре решений / Ю. Н. Кулюткин. – Москва : Педагогика, 1970. – 231 с.
16. Курушина, Т. А. Русский язык. 5–9 классы. Интеллектуальный марафон, познавательные игры, турниры, викторины, уроки знаний / авт.-сост. Т. А. Курушина [и др.]. – Волгоград : Учитель, 2008. – 253 с.
17. Лидак, Л. Сюжетно-ролевые игры в развитии навыков общения ребенка со сверстниками / Л. Лидак // Дошкольное воспитание. – 1990. – № 7. – С. 18–23.
18. Матюшкин, А. М. Психологическая структура, динамика и развитие познавательной активности / А. М. Матюшкин // Вопросы психологии. – 1982. – № 4. – С. 5–17.
19. Мезенцева, О. И. Современные педагогические технологии : учебное пособие / О. И. Мезенцева ; Новосибирский государственный педагогический университет. – Новосибирск : Немо Пресс, 2018. – 140 с.
20. Морева, Н. А. Современная технология учебного занятия : [пособие] / Н. А. Морева. – Москва : Просвещение, 2007. – 158 с.

21. Ожегов, С. И. Толковый словарь русского языка : 100000 слов, терминов и выражений : [новое издание] / Сергей Иванович Ожегов ; под общ. ред. Л. И. Скворцова. – 28-е изд., перераб. – Москва : Мир И образование, 2015. – 1376 с.
22. Пташкина, В. Н. Игровые технологии на уроках русского языка. 5–9 классы. Игры со словами, разработки уроков / В. Н. Пташкина. – Москва : Учитель, 2023. – 238 с.
23. Примерная основная образовательная программа основного общего образования : одобрена решением федерального учебно-методического объединения по общему образованию, протокол от 18.03.2022 № 1/22 // КонсультантПлюс : [сайт]. – 2022. – URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_417900/?ysclid=liq504s0dx573363925 (дата обращения: 10.06.2023).
24. Профессионально-педагогические понятия : словарь / Российский государственный профессионально-педагогический университет ; сост.: Г. М. Романцев [и др.] ; под ред. Г. М. Романцева. – Екатеринбург, 2005. – 456 с.
25. Психология и педагогика игры дошкольника : материалы Симпозиума / Институт дошкольного воспитания АПН РСФСР ; под ред. А. В. Запорожца, А. П. Усовой. – Москва : Просвещение, 1966. – 351 с.
26. Рубинштейн, С. Л. Основы общей психологии / С. Л. Рубинштейн. – Москва [и др.] : Питер, 2012. – 712 с.
27. Русский язык. 5–7 классы. Необычные диктанты / сост. С. А. Брагина. – 3-е изд. – Волгоград : Учитель, [2016?]. – 159 с.
28. Селевко, Г. К. Современные образовательные технологии : учебное пособие / Г. К. Селевко. – Москва : Народное образование, 1998. – 255 с.
29. Сериков, В. В. Личностный подход в образовании: концепция и технологии : монография / В. В. Сериков. – Волгоград : Перемена, 1994. – 150 с.

30. Смирнова, Ж. В. Современные средства и технологии оценивания результатов обучения / Ж. В. Смирнова, О. Г. Красикова. – DOI 10.26795/2307-1281-2018-6-3-9 // Вестник Мининского университета. – 2018. – Т. 6, № 3. – С. 9.
31. Тарабарина, Т. И. И учеба, и игра: природоведение : популярное пособие для родителей и педагогов / Т. И. Тарабарина, Е. И. Соколова. – Ярославль : Академия развития : Академия холдинг, 2003. – 237 с.
32. Титов, В. А. Общая педагогика : конспект лекций / В. А. Титов. – Москва : А-Приор, 2008. – 271 с.
33. Фридман, Л. М. Наглядность и моделирование в обучении / Л. М. Фридман. – Москва : Знание, 1984. – 80 с.
34. Шамова, Т. П. Активизация учения школьников / Т. И. Шамова. – Москва : Педагогика, 1982. – 209 с.
35. Шемарулина, Л. А. Об использовании средств обучения для активизации речемыслительной деятельности / Л. А. Шемарулина // Иностранные языки в школе. – 1986. – № 5. – С. 49–53.
36. Шепер, М. Н. Формирование речевых грамматических автоматизмов на аудиовизуальной основе / М. Н. Шепер // Иностранные языки в школе. – 1979. – № 2. – С. 25–30.
37. Штофф, В. А. Моделирование и философия / В. А. Штофф. – Москва : Наука, 1966. – 302 с.
38. Щукина, Г. И. Активизация познавательной деятельности учащихся в учебном процессе / Г. И. Щукина. – Москва : Просвещение, 1979. – 160 с.
39. Alleman, J. Estimation to Learning by methods of Social Constructivism / J. Alleman, J. Brophy // Education Research. – 1991. – S. 306–313.