**Доклад**

**Применение имитационных интерактивных технологий при обучении специалистов среднего звена**

**Аннотация:** Цифровая революция оказывает существенное влияние на развитие мировой экономики. По мнению академика С. Ю. Глазьева, «дискретность спроса на новые технологии является важным свойством закономерности периодической смены технологических укладов» [1, 2].

Растущая популярность «тактических медиа» [1, 3] обусловлена качеством «информационно-цифровой революции» [4] и ее влиянием на трансформацию медиа-бизнеса при одновременном ускорении взаимосвязанных процессов конвергенции и глобализации медийных ресурсов. В связи с формированием глобальной медиа-среды, интерактивно влияющей на практически все аспекты общественной жизни, обучения в СПО и ВУЗах, политики, культуры и экономики, возникла необходимость изменений во многих экономических процессах в информационной индустрии, таких как: сбор, распространение, хранение информационных продуктов и материалов.

**Ключевые слова:** среднее профессиональное образование (СПО), интерактивные технологии, медиа-среда.

Лекционные занятия наряду с такими традиционными формами обучения, как семинар, практическое занятие по решению задач, лабораторная работа, а также самостоятельная работа студентов, являются базовой формой обучения в системе СПО.

 Их основное предназначение – обеспечить теоретические аспекты обучения, развить у студента интерес к учебной деятельности и конкретной дисциплине, а так же сформировать векторы самостоятельной работы над учебным материалом.

В целях реализации компетентностного подхода и развития общих и профессиональных компетенций, согласно ФГОС СПО, образовательное учреждение должно предусматривать использование активных и интерактивных форм проведения занятий.

Все интерактивные образовательные технологии можно подразделить на имитационные и неимитационные.

**Интерактивные образовательные технологии**

имитационные образовательные технологии

неимитационные образовательные технологии

Рисунок 2. Виды интерактивных образовательных технологий

Интерактивные технологии, основанные на симуляции, имитационном игровом моделировании, которое представляет собой воспроизведение различных ситуаций, которые могут возникнуть при ведении технологического процесса в рамках учебных занятий. Построение моделируемых интерактивных ситуаций и организация работы студентов с ними позволяют отразить различные аспекты профессионального мастерства в образовательном процессе и сформировать первоначальный профессиональный опыт работы студентов, хотя и в условиях квазипрофессиональной деятельности.

Остановимся более подробно на интерактивных технологиях-симуляциях, которые можно разделить на: сase-study, игровой дизайн, компьютерное моделирование; развивающие деловые игры; работа в команде и симуляция.



Рисунок 2. Виды имитационных интерактивных технологий

Case-study – имитационная интерактивная образовательная технология, которая заключается в анализе реальных проблемных производственных ситуаций и поиске вариантов их наилучшего разрешения.

Игровой дизайн - это имитационная интерактивная образовательная технология, которая является моделью для организации учебного процесса, ориентированного на творческую самореализацию студента путем развития его интеллектуальных способностей, волевых качеств и творческих способностей в процессе выполнения производственных операций.

Компьютерное моделирование - это интерактивная образовательная технология, которая имитирует с помощью компьютерных устройств ситуации, максимально приближенные к реальности, и принимает по ним конкретные решения.

Образовательная бизнес-игра - имитация интерактивной образовательной технологии, заключающаяся в том, чтобы имитировать у студентов реальную профессиональную деятельность техника с выполнением некоторых профессиональных функций специалиста.

Работа в команде - это симуляция интерактивной образовательной технологии, которая сводится к совместной деятельности студентов в группе под руководством лидера, направленной на решение общей технологической задачи путем объединения результатов членов команды с разделением полномочий и ответственности.

 Симуляция обучения - имитация интерактивной образовательной технологии, которая предполагает развитие определенных профессиональных навыков техника в работе с различными нормативно-техническими документами.

Таким образом, на основании вышеизложенного, можно сделать вывод о том, что применение имитационных интерактивных образовательных технологий при построении модели преподавания учебной дисциплины в СПО способствует созданию атмосферы свободной и творческой дискуссии как между преподавателем и студентами, так и в самой студенческой группе, позволяя выработать у обучающихся навыки и компетенции, способствующие самостоятельному ведению исследовательской и научно-педагогической работы.

**Список литературы**

1. Лазуткина Е.В. Мобильные технологии в современном медиаобразовании. В сборнике: Media-образование Материалы Третьей международной научно-практической конференции. 2018. С. 54-59.
2. Макарова Н.Я., Ярных В.И. Драйверы развития профессионального медиаобразования // Знак: проблемное поле медиаобразования. 2017. № 1 (23). С. 111-116..
3. Морозова А.А. Способы продвижения тематики медиаобразования среди различных категорий населения (на примере работы учебно-научного центра медиаобразования). В сборнике: MEDIAОБРАЗОВАНИЕ Материалы Третьей международной научно-практической конференции. 2018. С. 59-64.
4. Ярных В.И. Возможности медиаобразования в повышении квалификации современного педагога // Нижегородское образование. 2017. № 1. С. 139-142.