**Выступление на конференции.**

**Тема выступления: «Использование инновационных методов и технологий. Баддинг. Симуляционная игра»**

**Баддинг**

**Баддинг** в переводе с английского «подающий надежды, многообещающий, перспективный».

**Баддинг** – метод обучения, основанный на предоставлении друг другу информации и (или) установлении объективной и честной обратной связи. Подразумевает поддержку в достижении целей в условиях работы в сотрудничестве, а также в приобретении новых навыков.

Баддинг можно определить как помощь, руководство и защиту одного человека другим.

Бадди или «партнер по назначению» должен оказывать помощь, предоставляя информацию, необходимую для решения той или иной задачи.

Метод можно использовать в преподавании различных предметов, в том числе английского языка. Метод пригоден как для объяснения нового материала, так и для закрепления.

**Принципы работы:**

* партнеры должны доверять друг другу;
* должна быть определена цель, которую необходимо достичь;
* партнеры не должны навязывать друг другу своего мнения, принимать решения совместно;
* так как информация передается в двустороннем порядке, в паре нет главного, не существует понятий «наставник» и «подопечный», оба партнера равны.

Метод требует постоянного внимания со стороны преподавателя.

**Симуляционная игра**

Введение в урок игр, игровых упражнений и ситуаций позволяет уменьшить утомляемость и напряжение ребенка, поддерживать в течение всего урока его внимание.

Игры на уроках способствуют быстрому выполнению заданий, развивают и повышают интерес к предмету.

Игра это модель поведения, складывающаяся непосредственно в процессе обучения. В процессе игры ребенок выходит из роли пассивного слушателя и становится активным участником учебного процесса. Активность проявляется в самостоятельном поиске средств и способов решения поставленной проблемы, в приобретении знаний, необходимых для выполнения практических задач.

Отход от стандартного стереотипа действий позволяет развить стремление к знаниям, создает мотивацию к учению, т.е. активизацию мышления детей.

**Симуляционные игры** стали популярны в обучении при появлении компьютерных симуляций.

**Симуляция** – помещение людей в фиктивные, имитирующие реальность обстоятельства, с целью обучения или получения оценки проделанной работы.

Симуляционные или имитационные игры подразделяются на:

* конфликтные
* игры для принятия решений
* имитации на базе деловой игры и др.

Схема проведения имитационной игры:

* Введение в игру
* Разделение на группы
* «Погружение» в игру
* Изучение ситуации
* Игровой процесс
* Подведение итогов
* Возврат в реальность