

ИГРОВОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ КАК ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ИННОВАЦИЯ В ПРАКТИКЕ ПРЕПОДАВАНИЯ ДИСЦИПЛИН ИСТОРИЧЕСКОГО ЦИКЛА В МЕДИЦИНСКОМ ВУЗЕ

Шапошников Г.Н., Устинов А.Л.

*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
Уральский государственный медицинский университет Министерства здравоохранения
Российской Федерации, кафедра истории, экономики, правоведения, г. Екатеринбург*

В статье дается анализ применения игровых технологий по дисциплинам «История», «История Отечества» и «История медицины» на первых курсах всех факультетов УГМУ. Преподавателями кафедры истории, экономики и правоведения предложены более 50 обучающих, дидактических и обобщающих тематических игр исторического цикла. Рассмотрены как достижения, так и проблемы, с которыми сталкиваются преподаватели и студенты при внедрении игровых технологий по социально-гуманитарным дисциплинам в медицинских вузах.

Ключевые слова: игровые технологии, обучающие и деловые игры, история, медицинские вузы, социально-гуманитарные дисциплины.

Simulation game as a pedagogical innovation in the practice of teaching of disciplines of the historical cycle in medical school

Shaposhnikov G.N., Ustinov A.L.

The Ural State Medical University, Yekaterinburg

The article analyzes the application of gaming technology in the disciplines of "History", "History of Russia" and "History of medicine" in the first year students of all faculties of USMU. Teachers of the Department of economic, history and law offered more than 50 educational, didactic and generalizing themed games historical cycle. Reviewed both achievements and challenges faced by teachers and students in the implementation of gaming technologies for social and humanitarian disciplines in medical schools.

Keywords: game technology, training and business games, history, medical schools, socio-humanitarian disciplines.

Педагогические инновации в современной высшей школе связаны как с совершенствованием традиционных моделей обучения, так и с внедрением новых педагогических технологий, ориентированных на приспособление учащимися к реалиям современного общества [1]. Поэтому вполне закономерным является рост интереса педагогической общественности к внедрению интерактивных технологий обучения.

К интерактивным (от англ. interaction – взаимодействие) относятся такие интенсивные технологии, которые построены на специально организованной групповой деятельности, «обратной связи» между всеми ее участниками для достижения взаимопонимания и коррекции учебного и развивающего процесса [2]. Одной из наиболее востребованных разновидностей интерактивного обучения является игровое моделирование. Особую познавательную и общественную значимость игровые технологии сегодня приобретают на семинарах и практических занятиях по истории в негуманитарных, в том числе медицинских и фармацевтических, вузах.

Цель исследования – обобщить накопленный в течение ряда лет опыт применения игровых практик по дисциплинам исторического цикла на кафедре истории, экономики и правоведения УГМУ, проанализировать как достижения, так и проблемы, которые возникали при подготовке и проведении игр в аудитории студентов-медиков при изучении гуманитарных дисциплин.

Следует отметить и эмоциональную рефлексию студентов, и воспитательный эффект игровой деятельности. По результатам анкетирования, которое преподаватели кафедры провели в 2016 г. более 70 % студентов групп, принимавших участие в игровой форме деятельности, выбрали ее в качестве наиболее интересной формы проведения семинаров. По результатам анкетирования 2017 г. этот процент оказался еще выше (75 %), последнее говорит об устойчивом интересе студентов к данной форме проведения занятий.

Материалы и методы исследования

Материалами исследования являются результаты анкетирования 2016/2017 учебного года, которое преподаватели кафедры проводили по результатам обучения в конце каждого семестра. Анкетирование охватило более 90 % первокурсников, проходивших обучение по дисциплинам исторического цикла. Материалы анкетирования хранятся на кафедре. При написании статьи использован статистический метод обработки анкет.

Результаты исследования и обсуждение

Игра на семинаре по истории — активная форма учебного занятия, в ходе которой моделируется определенная ситуация прошлого, в которой «оживают» и «действуют» люди — участники исторической драмы. Игровые формы обучения чаще всего предполагают работу в малых группах (командах), использование метода «мозгового штурма». Таким образом, закладываются навыки работы в команде единомышленников, прививаются элементы корпоративной культуры. Это важно и с точки зрения развития интеллектуальных умений обучающихся, формирования сбалансированного критического мышления и связанной с ним способности принимать обдуманые, взвешенные решения.

Преподаватели кафедры истории, экономики и правоведения УГМУ при внедрении игровых технологий ставят целью создать специфическое эмоциональное отношение субъекта к исторической действительности. Студенты наполняют «безлюдную» историю персонажами, которых они сами и изображают. Таким образом, достигается эффект сопереживания и рефлексии. Задачи применения игровых технологий: моделирование системы отношений, присущих конкретному историческому периоду (социальный аспект); помощь студентам в понимании сути тех социальных ролей, в которых отражается система ценностей эпохи, определяющих характер поступков исторического персонажа (аксиологический аспект).

В рамках компетентностного дискурса игровые технологии являются инструментом, способствующим формированию общекультурных компетенций, прежде всего, таких как: способность анализировать основные этапы и закономерности исторического развития общества для формирования гражданской позиции, способность использовать экономические и правовые знания в профессиональной деятельности, способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу.

В 2010/2011 учебном году в работе студенческого научного кружка кафедры (Клуб любителей истории Отечества – КЛИО) была опробована новая форма познавательной деятельности студентов – участие в городском студенческом турнире интеллектуальной интерактивной игры по истории и культуре России «Познай истину». Отборочный тур проводился в виде межфакультетской игры внутри УГМУ (участвовало 5 команд – 34 студента). Команда лечебно-профилактического факультета, ставшая победителем, вышла в городской тур игры и в финале завоевала второе место. Эта практика продолжается уже четвертый год, сборная команда УГМУ добивалась призовых мест в финале игры между вузами города.

Сегодня методический кабинет кафедры располагает пятью десятками деловых и обучающих игр, которые успешно применяются преподавателями в образовательном процессе. Подготовлены учебные пособия «20 игр по истории», который представляет собой цикл викторин по «Истории Отечества» и «20 игр по истории медицины». Последнее пособие является первым опытом в России обобщения игровых технологий по дисциплине «История медицины».

С 2010/2011 учебного года преподаватели кафедры стали использовать различные игровые технологии непосредственно на семинарах. По результатам шестилетнего использования игровых технологий в образовательном процессе, преподаватели кафедры разработали ряд методических рекомендаций. Во-первых, предпочтение в выборе игровых

методов должно исходить из специфики предмета и аудитории. Как показал наш опыт, студентами, изучающими дисциплины «История Отечества», «История медицины», оказались востребованы игры-викторины и имитационные игры. Во-вторых, проведение игр-викторин следует ставить на заключительных занятиях по объемным темам. В-третьих, учебная группа предварительно разбивается на три – максимум пять команд по желанию самих обучающихся, в которых осуществляется подготовка к игре. Работа в таких малых группах позволяет включить в процесс студентов, обычно не проявляющих активности на семинарах. Наличие большего числа команд, как показала наша практика, вводит элемент неорганизованности. В-четвертых, студенческая аудитория заметно разнится по уровню знания истории, желанию заниматься этой дисциплиной, загруженностью другими предметами. Иными словами, в каждой студенческой группе игра по одной и той же теме будет проходить по-разному.

Отметим, что при внедрении игровых технологий выявлены как положительные стороны, так и некоторые проблемы. Следует отметить несомненный интерес студентов к подобным видам аудиторных занятий и необходимость дальнейшего совершенствования методов игрового моделирования. Однако игровые модели обучения при всех их достоинствах не могут превалировать и должны занимать не более 10 – 12 % часов, отведенных в РПД на семинары. На кафедре истории, экономики и права УГМУ они развиваются только в качестве составной части комплексной системы обучения.

Также стало очевидно, что использование игровых технологий требует от самих преподавателей определенных навыков и педагогического мастерства. Переход к использованию инновационных технологий преподавания для многих сотрудников кафедры представляет определенные сложности. Игровое моделирование требует интенсификации труда преподавателя. На разработку деловой игры нужно не менее 30 часов, викторины – 20 – 25 часов, много времени отнимает и помощь студентам в подготовке имитационных и ролевых игр. При использовании игровой модели обучения преподаватель принимает на себя функции не только разработчика и организатора игровой деятельности, но и своего рода тренера и арбитра. К сожалению, не все наши коллеги сегодня готовы успешно применять игровые технологии.

Выводы

Наш опыт также показал, что применение более сложных деловых и ситуационных игр на первом курсе не дает должного результата. Задача преподавателя – учесть индивидуально-групповые особенности аудитории, провести определенную подготовительную работу в каждой группе студентов, поскольку существует опасность, что

ряд студентов, в ходе игры потеряет к ней интерес и превратится из участников в слушателей. В худшем случае может возникнуть групповое противодействие игре. «Сбой» в игре по вине педагога может также произойти как минимум по двум причинам. Первая – слабая подготовка и управление игрой; вторая – авторитаризм, излишнее и частое вмешательство педагога в процесс.

Список литературы

1. Кларин, М.В. Инновации в мировой педагогике: обучение на основе исследования, игры и дискуссии. (Анализ зарубежного опыта). – Рига: НПЦ «Эксперимент», 1995. – 176 с.
2. Панфилова, А.П. Инновационные педагогические технологии: Активное обучение. Учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений. – М.: Издательский центр «Академия», 2009. – 192 с.

Шапошников Геннадий Николаевич - доктор исторических наук, доцент, заведующий кафедрой истории, экономики и правопедения, Федеральное Государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Уральский Государственный Медицинский Университет» Министерства здравоохранения Российской Федерации, кафедра Истории, экономики, правопедения, 620028, г. Екатеринбург, ул. Репина, д. 3, +7(343)214-85-38, e-mail: history@usma.ru