

© Цветков А.И., Устинов А.Л.

УДК 378.14.014.13

АКТУАЛЬНЫЕ ПРОБЛЕМЫ ПАТРИОТИЧЕСКОГО ВОСПИТАНИЯ БУДУЩИХ ВРАЧЕЙ

Цветков А.И.¹, Устинов А.Л.¹

¹ Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Уральский государственный медицинский университет» Министерства здравоохранения Российской Федерации

Резюме. В статье обобщается опыт работы преподавателей гуманитарных дисциплин Уральского медицинского университета с обучающимися при изучении такой темы как «Великая Отечественная война». Автор пытается дать оценку эффективности использования игровых технологий для патриотического воспитания молодежи, указывает на неоднозначность и противоречивость таких приемов при работе со студентами. Делается вывод о высокой эмоциональной эмпатии, которую позволяют достичь игровые методы и приемы на занятиях и в рамках внеаудиторной работы при изучении таких тем.

Ключевые слова: воспитание, патриотизм, эмпатия, Великая Отечественная война, игровые технологии.

ACTUAL PROBLEMS OF PATRIOTIC EDUCATION OF FUTURE DOCTORS

Cvetkov A.I.¹, Ustinov A.L.¹

Federal State Budget Educational Institution of Higher Education "Ural State Medical University" of the Ministry of Health of the Russian Federation

Summary. The article summarizes the experience of the teachers of the humanities of the Ural Medical University with the teaching staff in the study of such a topic as "The Great Patriotic War". The author tries to assess the effectiveness of the use of gaming technologies for the patriotic education of young people, points out the ambiguity and inconsistency of such techniques when working with students. The conclusion is made about the high emotional empathy that can be achieved by game methods and techniques in the classroom and in the framework of extracurricular work when studying such topics.

Keywords: education, patriotism, empathy, the Great Patriotic War, gaming technologies.

Введение

Проблемы патриотического воспитания молодежи в современном обществе становятся особенно актуальными. В условиях, когда поток информации возрастает до невероятных пределов, и становится все труднее отделить достоверную информацию от откровенной лжи, а молодежь в современном информационном обществе в силу недостаточного еще уровня знаний не всегда может понять, чему можно верить, а чему нет, возникает очень высокий риск утраты целого пласта знаний о прошлом, на котором можно воспитывать национальное самосознание подрастающего поколения, готового и сегодня на ратные трудовые подвиги на благо своей Родины. Поиск наиболее эффективных методов и приемов патриотического воспитания приобретает особую актуальность, особенно когда дело касается воспитания будущих врачей – тех, кто в самые тяжелые периоды нашей истории всегда были на передовой, спасая жизни солдат и мирных людей, подчас даже ценой собственной жизни.

«Свеча другим, сгораю сам». Принцип, провозглашенный в свое время доктором Тульпом, актуален и сегодня. Но готовы ли современные врачи к такому самопожертвованию, и какой вклад может внести изучение истории в процесс их воспитания? На примере изучения страниц трагического и одновременно героического прошлого нашей страны подрастающее поколение учится любви к Родине, приобретает чувство долга, что особенно важно для такой профессии как врач. А именно через игру повышается заинтересованность студента к изучению прошлого, ведь «использование игровых технологий позволяет повысить мотивацию студентов непрофильных вузов к изучению истории» [1, с. 6].

Цель работы

Анализ эффективности использования игровых технологий в патриотическом воспитании студентов на основе опыта преподавания истории в Уральском государственном медицинском университете.

Материалы и методы

Основными методами исследования стали методы анализа, обобщения, ретроспекции. На основе опыта работы преподавателей кафедры истории, экономики и права УГМУ на протяжении последних 8 лет, когда идет активное внедрение методов геймификации, дается анализ эффективности этих методов в процессе патриотического воспитания молодежи. Основным материалом исследования стали

студенты Медицинского Университета, на которых пробиравались игровые технологии обучения.

Результаты и обсуждение

Книгу Г.А. Кулагиной «Сто игр по истории» уже можно читать классикой: это практически первый опыт внедрения игровых технологий в преподавание истории. Автор не ставила задачу патриотического воспитания молодежи через применение игровых форм, но вполне четко определяет, что их использование будет «способствовать углублению знаний учащихся в области общественных наук, расширению их общественно-политического кругозора, развитию общей культуры» [2, с. 4]. Можно ли в обществе, которое формировало сознание будущего «строителя коммунизма» это назвать формой патриотического воспитания? Думается, да.

Г.Ю. Тимошенко отмечает, что игра – это «средство воспитания, в котором воспитатель в качестве инструмента формирования личности воспитанника использует его свободную (игровую) деятельность в воображаемой и реальной ситуациях, направляя ее на развитие положительных качеств личности» [3, с. 6]. Т.М. Михайленко считает, что игра – это «исторически обусловленный, естественный элемент культуры, представляющий собой вид произвольной деятельности индивида. В игре происходит воспроизводство и обогащение социального опыта предшествующих поколений, освоение норм и правил человеческой жизнедеятельности» [4, с. 145]. То есть как средство воспитания и элемент культуры, который позволяет осваивать правила человеческой жизнедеятельности, игра вполне может и должна воспитывать чувство долга и любви к Родине.

В рамках преподавания дисциплин «История» и «История медицины» в Уральском медицинском университете с 2014 г. активно внедряются игровые технологии. Их внедрение связано с деятельностью доцента кафедры Ирины Васильевны Айрапетовой, а затем молодого преподавателя, Андрея Леонидовича Устинова, который придал таким методам определенную системность.

Основные задачи патриотического воспитания будущих врачей решали дидактические и тематические игры по теме «Великая Отечественная война». В 2015 г. в рамках празднования 70-летия Великой Победы был проведен «конкурс на лучшую игру, посвященную этой великой войне». Лучшие игры по итогам этого конкурса были опубликованы в сборнике «20 игр по истории» [5, с. 19]. Это:

1. Базовая игра по теме «Великая Отечественная война 1941–1945 гг.», включающая в себя 4 игровые линейки: «События», «Оружие Победы», «Герои войны» и «Культура» [5, с. 130–139].

2. Игра повышенной трудности по теме «Великая Отечественная война 1941–1945 гг.», включающая 5 игровых линеек: «Понятия», «События», «Культура», «Люди» и «Боевая техника» [5, с. 140–160].

Если первая версия игры предназначена для реализации в рамках учебных занятий при изучении темы «Вторая мировая война» (или темы «Мировые войны» по ФГОС 3++), то вторая подходит скорее для внеаудиторной работы со студентами, в т.ч. в рамках мероприятий по празднованию Дня Победы, работы игрового клуба и т.д. Приведем для примера вопрос из базовой игры и игры повышенной трудности:

1. Базовый вариант: какому городу были посвящены слова Уинстона Черчилля, сказанные им в 1943 г.: «Хорошо бы оставить нетронутыми страшные руины этого легендарного города, они, подобно развалинам Карфагена, навсегда остались бы своеобразным памятником человеческой стойкости и страданий...». Ответ: Сталинграду [5, с. 132].

2. Сложный вариант: перечислите 13 городов-героев. За что города-герои получили свое звание? Ответ: Москва, Ленинград (ныне — Санкт-Петербург), Сталинград (ныне — Волгоград), Киев, Одесса, Севастополь, Брестская крепость (крепость-герой), Новороссийск, Керчь, Минск, Тула, Мурманск, Смоленск. Это звание получали города, которые понесли самые серьезные потери в ходе Великой Отечественной войны, оказывали врагу наиболее ожесточенное сопротивление [5, с. 160].

В 2017 г. коллективом кафедры истории, экономики и правоведения был подготовлен новый сборник «20 игр по истории медицины». В него вошла игра на тему «Медицина в годы Великой Отечественной войны» [6, с. 181–190]. Игра включает 4 игровые линейки: «Понятия», «Интересные факты», «Персоналии» и «Культура». Учитывая то обстоятельство, что учебным планом не предусмотрено преподавание отдельно темы «Медицина в годы Великой Отечественной войны», а советский период истории медицины преподается другой кафедрой, проведение данной игры также рекомендовано в рамках внеаудиторной работы со студентами. В качестве примера приведем такой вопрос из данной игры:

- Назовите имя автора данного стихотворения:

И хлопчут сестрички,

Хлопочут умело и споро,
И потеют шоферы,
Стараясь, чтоб меньше трясло.
А седые врачи
С руками заправских саперов
Почему-то считают,
Что попросту нам повезло...

Ответ: Отрывок из стихотворения «Смерть уносит друзей...». Автор — Сергей Баруздин — советский поэт и прозаик, участник Великой Отечественной войны [6, с. 184].

В последствии был разработан целый ряд дидактических и тематических игр, которые не вошли в данные сборники, но активно внедрялись на кафедре. Приведем для примера только некоторые вопросы из них:

1. Этот лозунг, определивший основу жизни страны на протяжении военных лет, стал главным для людей, заменивших рабочих, ушедших на фронт. Впервые упоминается в директиве Совет народных комиссаров СССР от 29 июня 1941 г. Провозглашен по радио в речи И. В. Сталина 3 июля 1941 г. Выражал сущность программных действий, разработанных Советским правительством для превращения страны в единый боевой лагерь, подчинённый единственной цели — победе в Великой Отечественной войне. Ответ: все для фронта, все для победы.

2. Многосторонняя встреча лидеров трех стран-участниц антигитлеровской коалиции во время Второй мировой войны. Проходила в Ливадийском (Белом) дворце, и стала последней встречей лидеров антигитлеровской коалиции «большой тройки» в дядерную эпоху. В каком городе и когда проходила и как называлась эта встреча? Назовите фамилии лидеров, принимавших участие в этой встрече, и возглавляемые ими страны. Ответ: Ялтинская (Крымская) конференция союзных держав (4–11 февраля 1945). Встреча глав СССР (И. В. Сталин), США (Ф. Рузвельт) и Великобритании (У. Черчилль).

Показательно, что все эти игры разрабатывали и проводили под чутким руководством преподавателей сами студенты, что делает их особенно ценными в плане воспитанию любви к Родине и чувства причастности к трагическому прошлому своей страны. Особняком в этом отношении стоят еще две игры по данной теме:

1. Великая Отечественная война в советской и российской культуре;

2. Подвиг женщин в годы Великой Отечественной войны.

Первый вариант игры включает в себя 4 игровые линейки: «Изобразительное искусство», «Кинематограф и музыка», «Памятники и стены» и «Литература». Игра проходит с элементами театрализации, цель которой – максимальное погружение ребя в эпоху. Начинается игра с проигрывания 7-й («Ленинградской») симфонии Д.Д. Шостаковича, просмотра ролика с выступлением Советского правительства о начале войны и нарезками военных кадров, а заканчивается – минутой молчания на фоне «Реквиема» Р.И. Рождественского. Такую игру на кафедре часто стали проводить при изучении темы «Вторая мировая война», которая по времени обычно совпадала с майскими праздниками. Некоторые наиболее впечатлительные студенты во время минуты молчания даже могли плакать.

Игра по теме «Подвиг женщин в годы Великой Отечественной войны» проводилась в рамках игрового клуба при подготовке к празднованию Международного Женского дня. Игра так же включала 4 традиционные сетки: «Фотографии», «События», «Культура», «Герои» и имела высокий успех. Автор-разработчик игры «На бис» повторяла ее в течение трех лет для трех поколений первокурсников. Вот пример вопроса из этой игры:

«Мы знаем, что ныне лежит на весах

И что совершается ныне.

Час мужества пробил на наших часах,

И мужество нас не покинет...»

Из какого произведения эти строки, в какой поэтический цикл входит данное произведение? Кто автор этого цикла? Ответ: это стихотворение «Мужество» Анны Ахматовой. В 1941 году, будучи в эвакуации, Анна Ахматова начала работу над поэтическим циклом под названием «Ветер войны», в который вошло стихотворение «Мужество».

Важным этапом в развитии методов и приемов геймификации стало внедрение в практику работы кафедры ролевых игр – суды истории и словесные дуэли. Преподаватели кафедры отмечают, что «новая парадигма образовательной деятельности требует подхода к студенту как к активному, самостоятельно организующему свою деятельность субъекту педагогического взаимодействия. Это студент, который сменил потребительскую позицию на активную, тот, у кого появилась готовность взять на себя ответственность за свое учение, тот, кто способен

к самоактуализации» [7, с. 62]. Конечно, темы, связанные с Великой Отечественной войной, целенаправленно в таких играх не поднимался. Но во многих играх она становилась одной из центральных тем, а многие ребята играли ведущих исторических деятелей времен войны – Маршалов Победы Л.П. Берия, Г.К. Жукова и т.д.

В 2020 г. к 75-й годовщине Великой Победы прошел творческий конкурс, в котором были представлены работы в трех основных номинациях:

1. Агитационный плакат, портрет, батальные сцены (15 работ);
2. Рассказ, очерк, эссе (5 работ);
3. Авторские стихи (4 работы).

Всего на конкурс было представлено 24 работы. Как сказала автор одной из работ Ариана Масленникова, «[Я обязана] вспомнить не только тебя, павшего под Сталинградом или за тихой Вислой, но и тысячи других солдат, молодых и старых, которые ушли на защиту Родины и не вернулись в свой отчий дом. Я обязана вас помнить, дорогие защитники Родины».

В целом игровые методы показали высокую эффективность в патриотическом воспитании молодежи. Студенты активно включаются в игровой процесс, что позволяет решать ключевые задачи педагогического процесса. В апреле 2022 г. преподавателями кафедры Устиновым Андреем Леонидовичем и Скороходовой Ларисой Александровной в рамках Дня единых действий была создана группа в социальной сети #БезСрокаДавности УГМУ. В этой группе студенты писали свои отзывы и отношение к нацизму. Были и довольно формальные отзывы, но были и весьма интересные. Например, студентка Наталья Ионова написала следующее: «Больно смотреть на жестокость нацистских солдат, на прямые свидетельства геноцида советского народа. И даже не хочется представлять, насколько больно людям, имеющим прямую причастность к событиям войны. Я слышала сотни историй очевидцев, да, мне повезло общаться с ветеранами, даже запечатлеть их рассказы на видео. Но видео эти пересматривать без сжигающей изнутри боли и разочарования, как и отрывки задокументированных и сохранённых преступлений фашистов – невозможно. Нам, как поколению детей, выращенных в мире, не знавших голода, боли, страданий, невозможно представить и части того, что довелось пережить нашим бабушкам и дедушкам, их родителям; мы не имеем морального права судить тех, кто защищал от зла свой дом, свою семью и свою родину. Много раз спрашивали - а как бы поступили мы? Но вот в чем правда – история не терпит сослагательного

наклонения, а мы не сможем поставить себя на место тех людей, что жили в прошлом. В наших силах лишь не допустить подобных зверств в будущем, бороться за мир и за правду» [8].

Выводы

Таким образом, проведенное исследование позволяет сделать следующие выводы:

1. Игра является важным инструментом повышения познавательного интереса обучающихся, поэтому использование игровых технологий для патриотического воспитания может дать гораздо более высокий результат.

2. Использование игровых технологий при изучении темы «Великая Отечественная война» позволило добиться необходимой эмоциональной реакции среди обучающихся, что особенно важно при воспитании гражданских качеств личности;

3. Важно, чтобы при изучении тем, нацеленных на патриотическое воспитание, игра не превращалась в саму цель, а оставалась лишь средством для достижения более важной цели. Поэтому не следует злоупотреблять такими важными для игры признаками, как агональность, состязательность, театрализация.

В целом при грамотном использовании и организации учебного процесса игровые технологии могут быть весьма эффективными для патриотического воспитания обучающихся, способствовать формированию у них гражданских качеств и чувства долга перед Родиной.

Список литературы

1. Устинов А.Л., Винокуров Д.С. К вопросу об эффективности использования игровых технологий при преподавании дисциплин исторического цикла в Медицинском университете // Системная интеграция в здравоохранении: Электронный научный журнал. – 2022. – № 1(54). – С. 5–13.
2. Кулагина Г.А. Сто игр по истории. – 2-е изд., доп. и перераб. – М.: Просвещение, 1983. – 240 с.
3. Тимошенко Г.Ю. Использование игровых технологий на уроках в рамках реализации Федерального государственного образовательного стандарта // Школьная педагогика: Международный научно-методический журнал. – 2019. – №. 3. – С. 6–8.
4. Михайленко Т.М. Игровые технологии как вид педагогических технологий // Педагогика: Традиции и инновации: Международная заочная научная

- конференция (Молодой ученый): В II т., Т. I. – Челябинск: Два комсомольца, 2011. – С. 140–146.
5. Шапошников Г.Н., Айрапетова И.В., Устинов А.Л., Шумкин Г.Н. 20 игр по истории. – Екатеринбург: Изд-во УГМУ, 2015. – 224 с.
 6. Шапошников Г.Н., Айрапетова И.В., Устинов А.Л. 20 игр по истории медицины. – Екатеринбург: Изд-во УГМУ, 2017. – 240 с.
 7. Шапошников Г. Н., Айрапетова И. В., Устинов А.Л., Никитина И.А., Ятлук А.А. Развитие познавательной, интеллектуальной и эмоциональной активности студентов медицинских вузов на основе дискуссионных форм и методов внеаудиторной работы // Системная интеграция в здравоохранении: Электронный научный журнал. – 2018. – № 2(39). – С. 57–68.
 8. Группа #БезСрокаДавности УГМУ // [Электронный ресурс]: Режим доступа: <https://vk.com/club212774907> (дата обращения: 11.05.2022 г.).