

II. РОЛЬ И МЕСТО СОЦИАЛЬНО-ГУМАНИТАРНЫХ ДИСЦИПЛИН В СТРУКТУРЕ ПОДГОТОВКИ В МЕДИЦИНСКОМ ВУЗЕ

И.В. Айрапетова

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИКТ-ТЕХНОЛОГИЙ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В ВЫСШЕЙ ШКОЛЕ (ИЗ ОПЫТА РАБОТЫ КАФЕДРЫ ИСТОРИИ, ЭКОНОМИКИ И ПРАВОВЕДЕНИЯ УГМА)

Современное постиндустриальное общество как никогда заинтересовано в том, чтобы его граждане были способны самостоятельно принимать решения, быстро адаптироваться к постоянно меняющимся жизненным условиям. Новые ФГОС исходят из концепции профессионального образования, в котором акцент переносится с узкопрофильного подхода к подготовке специалистов (передача знаний, умений, навыков) на многостороннее интеллектуально-духовное развитие личности обучающегося. Сегодня от высшего учебного заведения требуется внедрение новых подходов к образовательной деятельности, гарантирующих развитие профессиональных, коммуникативных и творческих навыков студентов. Обеспечить решение этой комплексной задачи можно лишь при переходе к гуманизированному, демократичному, личностно ориентированному обучению на основе инновационных педагогических технологий. Мы придерживаемся позиции Б.Т.Лихачева, согласно которому педагогическая технология – это совокупность психолого-педагогических установок, определяющих специальный набор и компоновку форм, методов, способов, приемов обучения, воспитательных средств; она есть организационно-методический инструментарий педагогического процесса.

Педагогические инновации в современной высшей школе связаны как с совершенствованием традиционных технологических моделей обучения (репродуктивной деятельности), так и с внедрением новых, поисковых моделей обучения, ориентированных на освоение учащимися самостоятельно конструируемого опыта (продуктивной деятельности) [1]. При этом чем разнообразнее приемы и средства обучения, тем выше мотивация учебной деятельности студентов. Проведение нестандартных занятий может заинтересовать обучаемых своей но-

визной, альтернативностью методических приемов. Поэтому вполне закономерным является интерес педагогической общественности к внедрению интерактивных технологий обучения.

К интерактивным (от англ. interaction – взаимодействие) относятся такие обучающие и развивающие личность интенсивные технологии, которые построены на целенаправленной и для достижения целей специально организованной групповой и межгрупповой деятельности, «обратной связи» между всеми ее участниками для достижения взаимопонимания и коррекции учебного и развивающего процесса, индивидуального стиля общения, рефлексивном анализе или дебрифинге [3]. Если рассматривать интерактивное обучение как обучение, основанное на взаимодействии субъектов учебного процесса, то одной из его разновидностей является использование игрового моделирования.

Следует иметь в виду, что, в отличие от обычной игровой деятельности, дидактическая (учебная, обучающая) игра должна иметь целевую направленность, четкие правила и подчиненность достижению заранее намеченного педагогом игрового результата. В ходе игры учебная цель предстает в виде игровой задачи: разгадать кроссворд, ответить на вопросы викторины, предложить собственный вариант разрешения предложенной проблемы. Создается ситуация, когда студентам необходимо найти ответ, а готовых способов, средств и источников информации для этого под рукой нет. Это предполагает самостоятельное нахождение способа действия. Игровая задача несет алгоритм самостоятельного поиска информации на основе трансформации, переноса усвоенных студентами знаний и умений.

Игровые формы обучения чаще всего предполагают работу в малых группах (командах), использование метода «мозгового штурма», что требует развития навыков коллективного мыслетворчества, а также навыков коммуникативно-диалоговой, дискуссионной деятельности и делового общения. Тем более что в ходе игры генерация идей, выявление и сопоставление точек зрения, позиций, подбор аргументов и их предъявление идут не только на межкомандном, но и на внутригрупповом уровне. 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 обдуманные, взвешенные решения.

Присущая игре состязательность (агональность) способствует выработке у студентов ориентации на положительный результат. Кроме того, большое значение имеет и формирование культуры рефлексивного мышления обучающихся, разумеется, при условии нацеливания их на выявление и оценивание собственных успехов и неудач. Все это способствует повышению уровня самооценки и удовлетворенности студентов результатами освоения соответствующей учебной дисциплины. Нельзя не отметить значение эмоциональной рефлексии студентов и воспитательный эффект игровой деятельности.

Игровая модель обучения при всех ее достоинствах не может (да и не должна) быть единственной. На кафедре истории, экономики и правоведения УГМА она развивается в качестве составной части комплексной системы обучения и активно используется в организации работы кафедрального кружка НОМУС. Элементы игровых технологий на практических занятиях по правоведению и экономике применяются, прежде всего, для освоения и закрепления студентами понятийного аппарата. С этой целью старшие преподаватели И.А.Малытова и О.Н.Пономарева используют индивидуальное или коллективное составление кроссвордов самими обучающимися по различным темам с последующим их разгадыванием в малых группах.

Дидактические игры в форме викторин с 2010/2011 уч. г. начала использовать в преподавании дисциплины «История Отечества» доц. И.В.Айрапетова. Опыт показал, что занятия в игровой форме могут занимать 10-12% часов, отведенных в РПД на семинары. Наиболее рациональным представляется проведение игр-викторин на заключительном занятии по объемным темам (таким, например, как «Российское государство, общество и процессы модернизации в XVIII в.» или «Проблемы модернизации России: эпоха «великих реформ» во второй половине XIX в.»). В викторине обязательно должны присутствовать вопросы, ориентированные на знание культурного наследия Отечества, исторических персонажей, а также вопросы, связанные с состоянием российской медицины соответствующего периода (такие вопросы обычно вызывает особый интерес студентов и повышает их эмоциональную вовлеченность). Учебная группа предварительно разбивается на 3-5 команд по желанию самих обучающихся, в которых осуществ-

ляется подготовка к игре. Работа в таких малых группах позволяет включить в процесс студентов, обычно не проявляющих активности на семинарах.

Учитывая стремление студентов к большей самостоятельности и опоре на собственный опыт в выборе тематики и формата игр, кафедра одобрила идею создания в рамках кружка НОМУС по истории (клуб КЛИО) нового подразделения. И в 2012/2013 уч. г. появилась секция дидактических игр, где студенты сами готовят и проводят различные игры. Первокурсниками лечебно-профилактического факультета разработано 9 викторин по отечественной истории, а во втором семестре они обратились к истории медицины и подготовили 8 подобных игр.

Новая для кафедры дисциплина «История медицины» (с 2011/2012 уч. г. половину курса ведут проф. Г.Н.Шапошников и доц. И.В.Айрапетова, половину – преподаватели кафедры общественного здоровья и здравоохранения) потребовала поиска эффективных методов преподавания. В текущем учебном году в 4 группах лечебно-профилактического факультета было использовано имитационное игровое моделирование. При этом в двух группах по теме «Врачевание на Древнем Востоке» оно носило импровизационный характер, а в двух других по теме «Врачевание в античном мире» имитации вероятных ситуаций готовились студентами заранее. Через понимание мыслей, чувств и поступков своих героев (жрецов, лекарей, пациентов) обучаемые моделировали историческую реальность. При этом развиваются способности студентов к восприятию, сопереживанию. Полагаем, что знания, приобретаемые в игре, становятся для каждого участника лично значимыми, эмоционально окрашенными, что помогает студентам глубже понять, лучше «почувствовать» традиционные системы и уровень врачевания в изучаемую эпоху.

Имитационное и ролевое игровое моделирование включили в планы семинаров и во внеучебную работу со студентами преподаватели экономики доц. Г.Н.Шумкин и старший преподаватель Н.К. Григоровская. При изучении темы «Россия в период перехода к рыночной экономике» Г.Н.Шумкин предлагает обучающимся провести деловую игру в форме предвыборных дебатов кандидатов с обсуждением экономической части их программ. Используемое в такой игре имитационное моделирование усиливает содержательную, познавательную составляющую процесса обучения. Важным представляется то, что ими-

тащя публичного обсуждения программ кандидатов развивает навыки публичных выступлений, участия в дискуссиях. Кроме того, здесь на первый план выступают социальные аспекты принятия решений, формируются представления о множестве факторов (не только экономических, но и социальных, экологических, психологических и др.), которые необходимо учитывать, принимая ту или иную альтернативу. Становится ясной неоднозначность решения ряда, на первый взгляд, чисто технико-экономических вопросов, возможность возникновения различных позиций при обсуждении, необходимость внимательного отношения к чужому мнению.

В апреле 2008 г. старший преподаватель Н.К.Григоровская впервые провела ролевую игру со студентами педфака на кафедральной секции НОМУС по экономике. Была выбрана тема «Поведение потребителя и реклама». В качестве члена жюри присутствовал представитель рекламного агентства. Анкетирование показало, что игра вызвала живой интерес студентов и что они готовы и в дальнейшем участвовать в таких формах работы. Поэтому в следующем году заседание кружка по экономике также было проведено в виде игры, посвященной проблеме «Финансовые составляющие кризиса и пути оздоровления финансовой системы РФ» с обсуждением фильма, подготовленного самими студентами. Весной 2010 и 2011 гг. в рамках конференции НОМУС со студентами стоматологического факультета состоялись игры по темам «Фирма. Медицинское страхование», «Банки и кредитная система» (с приглашением представителей СКБ-банка). По их итогам были выпущены стенгазеты.

В 2010/2011 уч. г. в клубе 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 УГМА (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 третий год, а сборная команда УГМА стабильно занимает призовые места в финале игры между вузами города.

Переход к использованию инновационных, в том числе и игровых технологий для преподавательского состава кафедры представляет

определенные сложности. Интенсификация учебного процесса требует интенсификации труда преподавателя. На разработку деловой игры нужно не менее 30 час., викторины – 20-25 час., много времени отнимает и помощь студентам в подготовке имитационных и ролевых игр. Целевая установка педагога – «с предметом к студенту» – меняется на установку – «со студентом к предмету». При использовании игровой модели обучения отношения субъектности очень важны. Преподаватель, расставаясь с традиционным (преимущественно авторитарным) подходом, принимает на себя функции не только разработчика и организатора игровой деятельности, но и своего рода тренера при подготовке игр, партнера в сотворчестве и, одновременно, арбитра. Ему приходится заниматься со студентами специальным обучением процедурам обсуждения и формированием дискуссионной культуры. На педагоге лежит и специальная разработка эмоционально-личностной стороны учебно-игровой деятельности, связанной с ее ролевыми компонентами, и эмоциональная и интеллектуальная рефлексия хода обучения.

Специалисты в области инновационных технологий в педагогике отмечают, что необходим личностный рост преподавателя, чтобы соответствовать такому уровню, а именно: развитие методологической грамотности и профессиональной компетентности; формирование педагогической функциональной грамотности; обретение способности сопротивляться эмоциональному выгоранию и профессиональным деформациям; появление многоуровневой рефлексии [2]. Достижение такого уровня профессиональной компетентности педагогов осуществляется на кафедре вовлечением преподавателей в различные формы повышения квалификации (5 преподавателей за последние 3 года прошли обучение на различных курсах подобного рода). Полагаем, что этого все же недостаточно, необходимо постоянно заниматься педагогическим самообразованием, чтобы соответствовать требованиям сегодняшнего дня.

В группах, где практикуется игровая форма семинара, этот вид интерактивного обучения становится лидером предпочтений (80-90% студентов выбирают в качестве наиболее привлекающего их вида занятий в анкетах именно этот пункт). Участвующие в НОМУС студенты положительной стороной игрового моделирования считают, прежде всего, возможность творческой самореализации в новой для них области,

получение новых и актуализацию уже имеющихся знаний. Их привлекает также свободный стиль общения, непринужденная атмосфера и даже элементы развлекательности в играх.

Таким образом, игровая модель обучения эффективна для закрепления сведений, творческого осмысления изученного материала, формирования ценностных ориентаций. Вовлечение студентов в подготовку имитационных и ролевых игр, создание ими собственных вариантов игр-викторин вполне адекватно ориентации высшей школы на изменение позиции учащегося в учебном процессе, ее инициативный, субъектный характер, а также на тесную связь обучения с непосредственными жизненными потребностями, интересами и опытом студентов.

Библиографический список

1. *Кларин М.В.* Инновации в мировой педагогике: обучение на основе исследования, игры и дискуссии (Анализ зарубежного опыта). Рига, 1995.
2. *Лаврентьев Г.В., Лаврентьева Н.Б.* Инновационные обучающие технологии как интегративно комплексное средство интенсификации учебно-познавательной деятельности студентов // Образование и общество. 2010. № 2. http://www.education.ru/2_2010/31.html.
3. *Панфилова А.П.* Инновационные педагогические технологии. Активное обучение. Учеб. пособие. М., 2009.

Е.В.Белюсова

КУЛЬТУРА В УНИВЕРСИТЕТСКОМ КУРСЕ КУЛЬТУРОЛОГИИ

Тема нашего доклада связана с особым качеством университетского образования и местом в нем учебного курса «Культурология». Цель доклада – показать важность и значимость культурологии в университетском образовании. В подтверждение ее значимости приведем высказывание Хосе Ортеги-и-Гассета о том, что главная цель университета – «просвещать» человека, приобщать его к культуре времени» [2, с. 55]. Также «университет исторически сформировался как единственное институциональное место, где, наряду с профессиональными навыками, даются ориентиры для внятной автономной ценностной ориентации личности» [3, с. 39].