

ОБРАЗОВАНИЕ

УДК 378:94:61

И.В. Айрапетова, Г.Н. Шапошников, Г.Н. Шумкин, А.Л. Устинов

ИГРОВОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ НА СЕМИНАРАХ
ПО ИСТОРИИ В МЕДИЦИНСКОМ ВУЗЕ*Уральский государственный медицинский университет
г. Екатеринбург, Российская Федерация*

Аннотация. Статья посвящена анализу первого опыта применения игровых технологий на младших курсах преподавателями гуманитарных дисциплин УГМУ. Проанализированы достижения и проблемы внедрения обучающих, деловых и ситуационных игр, отмечен повышенный интерес первокурсников к таким занятиям, выявлены проблемы и трудности, которые пришлось преодолеть преподавателям при организации таких занятий.

Ключевые слова: игровые технологии, обучающие и деловые игры, компетентностный подход, агональность, состязательность, история.

I.V. Ayrapetova, G.N. Shaposhnikov, G.N. Shumkin, A.L. Ustinov

GAMING SIMULATION AT SEMINARS
ON HISTORY IN MEDICAL HIGH SCHOOL*Ural State Medical University
Yekaterinburg, Russian Federation*

Abstract. The article is dedicated to the analysis of the first experience of the application of gaming technologies at the junior years by humanitarian discipline tutors of USMU. We have analysed achievements and problems of the implementation of learning and situational games, taking note of the heightened interest of first-year students undergoing this kind of tuition and revealing difficulties which pedagogues had to overcome.

Keywords: gaming technologies, learning and business games, competency-based learning, arealmost, competitiveness, history.

Новые ФГОС базируются на принципах компетентностного подхода и требуют применения в образовательном процессе вуза новых педагогических технологий. Педагогические инновации в современной высшей школе связаны как с совершенствованием традиционных моделей обучения (репродуктивной деятельности), так и с внедрением новых, поисковых педагогических технологий, ориентированных на освоение учащимися самостоятельно конструируемого опыта (продуктивной деятельности) [1, с. 10—11]. Поэтому вполне законо-

мерным 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 [3, с. 23—24]. 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 Отечества в негуманитарных, в том числе медицинских и фармацевтических вузах.

Актуальность обращения к новым педагогическим технологиям обусловлена особенностями профессорско-преподавательского состава кафедр гуманитарного профиля в негуманитарных вузах. Не секрет, что сегодня более половины преподавателей гуманитарных дисциплин в медицинских вузах — люди предпенсионного или пенсионного возраста. В условиях заметного увеличения аудиторной нагрузки в последние годы многие преподаватели стремятся вести семинары с наименьшей для себя эмоциональной и физической отдачей. Как правило, они используют пассивные обучающие формы — презентации и доклады студентов, в ходе которых большинство слушателей на практических занятиях откровенно скучают, «спят» или занимаются своими делами. Отсюда на занятиях по истории особую значимую роль приобретает личность педагога, который может пробудить интерес к изучению исторического наследия России, организовать обсуждение насущных проблем отечественной истории на основе диалога, дискуссий, приобщения студентов к творческой деятельности, в том числе и через использование различных игровых технологий.

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 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 нашей учебной дисциплины.

Наконец, следует отметить и эмоциональную рефлексию студентов, и воспитательный эффект игровой деятельности. По данным 2014 г., более 60% студентов групп, принимавших участие в игровой форме деятельности, выбрали ее в качестве наиболее интересной формы проведения семинаров. По результатам анкетирования 2015 г. этот процент оказался еще выше (65%), последнее говорит об устойчивом интересе студентов к данной форме проведения занятий.

Попытаемся сформулировать цели и задачи, которые ставят преподаватели нашей кафедры при игровом моделировании. Прежде всего, педагогической целью является создание игрового состояния — специфического эмоционального отношения 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.

Среди первых энтузиастов игровых методик на Урале следует назвать доцента кафедры Истории СССР исторического факультета УрГУ Г.А. Кулагину, которая в 1969 г. опубликовала пособие «Сто игр по истории». Эта книга выдержала несколько переизданий

и стала настольным пособием для многих учителей истории [2].

Цель данной статьи: обобщить накопленный в течение ряда лет опыт применения игровых практик по дисциплине «Отечественная история» 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.

Первая попытка внедрения обучающих игр на кафедре была осуществлена в апреле 2008 г. старшим преподавателем Н.К. Григоровской. Игровое моделирование было опробовано в ролевой игре на итоговой конференции НОМУС студентов педиатрического факультета 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, что они готовы и в дальнейшем участвовать в таких формах работы. Поэтому в следующем году одно из заседаний научного кружка по экономике было проведено в виде игры, посвященной проблеме «Финансовые составляющие кризиса и пути оздоровления финансовой системы РФ», с обсуждением фильма, подготовленного и смонтированного студентами. Весной 2010-го и 2011 годов 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 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 тремя десятками деловых и обучающих игр, которые успешно применяются преподавателями в образовательном процессе. Подготовлено учебное пособие «20 игр по истории», которое представляет собой цикл викторин по «Истории Отечества».

С 2010/2011 учебного года преподаватели кафедры стали использовать различные игровые технологии непосредственно на семинарах. Предпочтение в выборе игровых методов исходило из специфики предмета и аудитории. Как показал наш опыт, студентами, изучающими дисциплины «История Отечества», «История медицины», «Экономика», оказались востребованы игры-викторины и имитационные игры, а студенты старших курсов, изучающие право, отдали предпочтение деловым играм. Нам представляется, что проведение игр-викторин следует ставить на заключительных занятиях по объемным темам (таким, например, как «Российское государство, общество и процессы модернизации в XVIII веке» или «Проблемы модернизации России: эпоха «великих реформ» во второй половине XIX века»). В викторине обязательно должны присутствовать вопросы, ориентированные на знание культурного наследия Отечества, исторических персонажей, а также вопросы, связанные с российской медициной соответствующего периода. Это обычно вызывает особый интерес студентов и повышает их эмоциональную вовлеченность. Учебная группа предварительно разбивается на три — 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.

Наш опыт также показал, что применение более сложных деловых и ситуационных игр на первом курсе не дает должного результата. По крайней мере, попытку преподавателя Г.Н. Шапошникова провести ситуационную игру «Революция 1917 года: альтернативы исторического развития российского общества» в группах лечебного факультета кафедра признала не совсем удачной, поскольку студентам не хватило элементарных знаний для доказательства того или иного варианта развития в сложные периоды социальных трансформаций.

Опыт работы нашей кафедры с игровой компонентой в образовательном процессе выявил 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 УГМА 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, в том числе и игровых методов проведения семинаров для преподавательского состава 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, расставаясь с традиционным (преимущественно авторитарным) подходом,

принимает на себя функции не только разработчика и организатора игровой деятельности, но и своего рода тренера, партнера в сотворчестве и одновременно арбитра. На педагоге лежит и специальная разработка эмоционально-личностной стороны учебно-игровой деятельности, связанной с ее ролевыми компонентами, эмоциональная и интеллектуальная рефлексия хода обучения. Поэтому, к сожалению, не все наши коллеги сегодня готовы успешно применять игровые технологии.

Студенческая аудитория заметно различается 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. 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. Наш опыт также показал, что «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.

ЛИТЕРАТУРА:

1. Кларин, М. В. Инновации в мировой педагогике: обучение на основе исследования, игры и дискуссии (анализ зарубежного опыта) / М. В. Кларин. — Рига: НПЦ «Эксперимент», 1995. — 176 с.
2. Кулагина, Г. А. Сто игр по истории. Пособие для учителей / Г. А. Кулагина. — М.: Просвещение, 1983. — 232 с.
3. Панфилова, А. П. Инновационные педагогические технологии: активное обучение: учебное пособие для студентов высших учебных заведений / А. П. Панфилова. — М.: Издательский центр «Академия», 2009. — 192 с.

Е.В. Белоусова

МЕТОДЫ АКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ В ПРОЦЕССЕ ПРЕПОДАВАНИЯ БИОЭТИКИ

*Уральский государственный медицинский университет
г. Екатеринбург, Российская Федерация*

Аннотация. В статье исследуется использование методов активного обучения в процессе изучения биоэтики студентами медицинского университета. На примере интерактивного подхода к проблемам биоэтики показана возможность лучшего понимания нравственно-аксиологических аспектов современной медицины.

Ключевые слова: биоэтика, методы активного обучения, кейс-стадии по биоэтике, групповые дискуссии по проблемам аборта и эвтаназии, работа с текстами и нормативными документами, тематические эссе по биоэтике.

E.V. Belousova

ACTIVE LEARNING TECHNIQUES IN TEACHING BIOETHICS

*Ural State Medical University
Yekaterinburg, Russian Federation*

Abstract. The article presents the use of active learning techniques in teaching bioethics of the medical University students. The example of the interactive approach to the bioethical challenges demonstrates better understanding of moral and axiological aspects of modern medicine.

Keywords: bioethics; active learning techniques; case studies on bioethics; panel discussions on the issues of abortion and euthanasia; working with texts and normative instruments; writing of essays on bioethics.

Я прошу вас понимать биоэтику как новое этическое учение, объединяющее смирение, ответственность и компетентность, как науку, которая по своей сути является междисциплинарной, которая объединяет все культуры и расширяет значение слова «гуманность».

В.Р. Поттер

Биоэтика — это сложный культурный феномен, возникший как ответ на угрозы моральному и физическому благополучию человека, порождаемые бурным прогрессом биомедицинской науки и практики. Защита фундаментальных моральных ценностей, определяющих человеческое существование, является условием выживания человечества в современной ситуации. В настоящий момент биоэтика представляет собой сложное междисциплинарное знание, включающее биомедицинские, философско-культурологические и нравственно-аксиологические и правовые аспекты.

Термин «биоэтика» был введен в научный лексикон в 1971 г. американским биохимиком и онкологом Ван Ренселлером Поттером для обозначения проблем, связанных с опасностью для выживания человечества в техногенном мире. В своей книге «Биоэтика: мост в будущее» он призвал соединить две культуры, гуманитарное знание и науку, объединить усилия для создания новой науки выживания, новой мудрости. «Наука выживания должна быть не просто наукой, а новой мудростью, которая объединила бы два наиболее важных и крайне необходимых элемента — биологическое знание и общечеловеческие ценности. Исходя из