УДК 378.14

**Е. А. Корнилова**

**E. A. Kornilova**

Корнилова Елена Александровна, к.б.н., доцент, ФГК ВОУ ВО «ПВИ ВНГ РФ», г. Пермь, Россия.

Kornilova Elena Alexandrovna, PhD at Biology; senior lecturer, Federal state official military establishment of higher education «Perm military Institute of National Guard Troops of the Russian Federation», Perm, Russia.

# ПРИМЕНЕНИЕ МЕТОДА ИГРОВОГО СОЦИАЛЬНОГО ИМИТАЦИОННОГО МОДЕЛИРОВАНИЯ ПРИ ИЗУЧЕНИИ СТРОЕНИЯ СКЕЛЕТА ЧЕЛОВЕКА

# APPLICATION OF THE METHOD OF GAMING SOCIAL SIMULATION IN THE STUDY OF THE STRUCTURE OF THE HUMAN SKELETON

***Аннотация****. В статье рассматриваются активные методы обучения, в частности, игровые имитационные активные методы. Приводится пример применения деловой игры, как метода игрового социального имитационного моделирования при изучении строения скелета человека.*

***Annotation.*** *The article deals with active teaching methods, in particular, game simulation active methods. An example of the use of a business game as a method of gaming social simulation in the study of the structure of the human skeleton is given.*

***Ключевые слова:*** *имитационные игровые активные методы обучения, деловая игра, умения и навыки решать профессиональные задачи, формирование коммуникативных умений.*

***Keywords:*** *simulation game active teaching methods, business game, skills to solve professional problems, formation of communication skills.*

На сегодняшний день главной целью образования является подготовка субъекта образовательного пространства к полноценной профессиональной и личностной самореализации. Процесс обучения должен быть выстроен так, чтобы обучаемый наиболее полно раскрыл и реализовал свои способности. Активные формы и методы обучения способствуют развитию навыков мышления обучаемого, а также учат применять полученные знания на практике [3].

К сожалению, часто активизация обучения сводится к более широкому применению компьютерных, информационных технологий (использование интерактивной доски), интенсификации передачи и усвоения информации с помощью технических средств обучения (интерактивные модули – упражнения), усилению контроля над работой учащихся. Суть активных методов обучения (от лат. aktivus – деятельный) сводится к развитию у обучаемых самостоятельного мышления и способности квалифицированно решать нестандартные профессиональные задачи. Цель обучения – не просто получить знания, умения и навыки решать профессиональные задачи, но и научиться мыслить, размышлять, анализировать свои действия.

Занятия, имитирующие индивидуальную или коллективную профессиональную деятельность, т.е. отличающиеся наличием моделируемого изучаемого процесса, относятся к имитационным активным методам обучения. Использование инновационных методов дает возможность существенно расширить возможности преподавания [2]. Данная группа методов подразделяется на игровые и неигровые. Соответственно, методы, при реализации которых обучающиеся выполняют определенные роли, относятся к игровым. Они повышают мотивацию и активность участников занятий, дают наибольший эффект при усвоении материала, т.к. предполагают решение проблем, которые связанны с будущей профессиональной деятельностью, человеческими взаимоотношениями [5, 6].

К категории имитационных игровых активных методов обучения относят деловые игры, ролевые игры, игровое проектирование, игровые занятия с использованием машинных моделей [1]. Деловая игра является распространенной формой игрового социального имитационного моделирования.

*Деловая игра* является формой воссоздания предметного и социального содержания профессиональной деятельности, моделирования систем отношений, разнообразных условий профессиональной деятельности, характерных для данного вида практики [4].

Отметим, что помимо накопления знаний и умения их применять, во время деловой игры происходит не просто общение учащихся между собой, а общение, воспроизводящее коммуникацию людей в процессе реальной изучаемой деятельности. Таким образом, деловая игра способствует обучению совместной деятельности, умениям и навыкам сотрудничества.

В нашей статье описывается применение данного метода обучения – аттестационной деловой игры «Скелет и движение» на лабораторном занятии по дисциплине «Биология человека», тема № 2 «Опорно-двигательный аппарат», одной из целей которой является контроль знаний.

Целевая группа: курсанты второго курса кинологического факультета. В ходе данного занятия курсанты расширяют знания об особенностях структурно-функциональной организации опорно-двигательного аппарата человека в связи с прямохождением и спецификой трудовой деятельности, закрепляют пройденный материал. Деловая игра позволяет систематизировать знания о строении позвоночного столба, грудной клетки и скелета головы, скелета верхних и нижних конечностей человека. Также помогает выявить трудности и проблемы в усвоении материала данной темы, формирует коммуникативные умения: налаживание и поддержание общения, выработка правильного стиля отношений, развитие культуры принятия решений, воспитание ограничения в эмоциональных проявлениях, сдержанность в словах и поступках.

Занятие проводится на заключительном этапе изучения темы. Наглядными пособиями служат модели «Скелет человека» и «Череп человека».

Роль педагога меняется при использовании интерактивных методов, он лишь осуществляет регулирование учебного процесса. Его основными задачами становится: общая организация занятия, подготовка заданий, консультации, контроль времени и порядка выполнения заданий.

*Суть и правила игры*. Правление крупной корпорации, планирует заключить договор с медицинской клиникой на обслуживание сотрудников и объявляет конкурс на лучшее медицинской учреждение. Договор получит медицинская фирма, чей персонал обладает более высокой квалификацией и справится с заданиями лучше других.

Взвод курсантов делится на группы: эксперты и участники игры, которые в свою очередь подразделяются на 2-3 команды.

*Экспертная группа* (3-4 человека) выдает задания фирмам, оценивает деятельность участников в соответствии с разработанными критериями; в ходе деловой игры дорабатывает заранее подготовленные критерии оценки; готовит заключение по оценке команд, обсуждает его с преподавателем; выступает с результатами; распределяет, по согласованию с преподавателем, места между командами. Эксперты имеют право снижать баллы за некорректное поведение.

*Участники игры* выступают в роли конкурирующих фирм. В каждой фирме выбирается главный врач. Он управляет работой своей фирмы, организует поиск информации и запись ответов, имеет право обращаться к экспертам. Участники игры выполняют задания и обсуждают проблемы в соответствии со схемой сотрудничества в командах; доброжелательно выслушивают мнения; готовят вопросы конкурентам; строго соблюдают регламент; активно участвуют в выступлении.

В процессе деловой игры последовательно проводятся девять разнообразных конкурсов, выполнение которых направлено не только на групповую работу, но и предусматривает индивидуальные задания, задействуя абсолютно всех участников.

Для достижения лучших результатов, необходимо правильно и быстро дать ответ, что мобилизует курсантов, и поддерживает высокий уровень заинтересованности и соперничества.

Задания охватывают широкий круг вопросов по данной теме и требуют систематизации имеющихся знаний. Ситуационные задачи предполагают демонстрацию не только самих знаний, но и навыков их применения. Например, зная строение конечностей, диагностировать описанные нарушения и предложить варианты первой помощи. Умение мыслить, рассуждать, применять жизненный опыт потребуется для решения других заданий. В конкурсе «Логические цепочки» необходимо структурировать ответ, выделив лишний элемент. В свою очередь, «Конкурс эрудитов» подразумевает широкий кругозор и умение быстро вычленять главное. Некоторые конкурсные задания превышают программный материал, но в доступе имеется дополнительная литература, позволяющая провести поиск и найти нужную информацию.

В течение занятия поддерживается командный дух, выстраивается общение, имитирующее коммуникацию людей в процессе реальной изучаемой деятельности, способствующее обучению совместной деятельности, умениям и навыкам сотрудничества. В рамках деловой игры наиболее полно раскрываются и реализовываются способности обучаемых.

Итак, на занятии курсанты знакомятся с правилами проведения аттестационной деловой игры, активно вовлекаются в процесс систематизации и закрепления пройденного материала, вырабатывают правильный стиль отношений, развивают культуру принятия решений. Активный метод обучения способствуют развитию мышления, а также учит применять полученные знания на практике.

## Список литературы

1. Зарукина, Е. В. Активные методы обучения: рекомендации по разработке и применению: учеб.-метод. пособие [Текст]. / Е. В. Зарукина, Н. А. Логинова, М. М. Новик. – СПб. : СПбГИЭУ, 2010. – 59 с.
2. Зимина, Г. Н. Использование инновационных методов в преподавании биоэтических курсов студентам биологического факультета [Текст]. / Г. Н. Зимина. // Инновационные методы

обучения в высшей школе: проектно-ориентированный, проблемный, поисковый и другие методы. – Нижний Новгород : ННГУ им. Н. И. Лобачевского, 2014. – С. 13-16.
3. Кудинов, С. И. Активные методы обучения: учебное пособие [Текст]. / С. И. Кудинов, С. С. Кудинов, И. Б. Кудинова. – Москва : РУДН, 2017. – 172 с.
4. Мардахаев, Л. В. Социальная педагогика: краткий словарь понятий и терминов [Текст]. / Л. В. Мардахаев. – Москва : Российский государственный социальный университет, 2016. − 364 с.
5. Миэринь, Л. А. Современные образовательные технологии в вузе: учеб.-метод. пособие [Текст]. / Л. А. Миэринь, Н. Н. Быкова, Е. В. Зарукина. – СПб. : Изд-воСПбГЭУ, 2015. – 169 с.
6. Чечет, В. В. Активные методы обучения в педагогическом образовании: учеб.-метод. пособие [Текст]. / В. В. Чечет, С. Н. Захарова. – Минск : БГУ, 2015. – 127 с.