

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 связаны 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 медицинское 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. Зими́на, Г. Н. Использование инновационных методов в преподавании биоэтических курсов студентам биологического факультета [Текст]. / Г. Н. Зими́на. // Инновационные методы
- Е. А. Корнилова 2022-04-06

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.