

III. Статьи и сообщения

Код ВАК 07.00.02; 07.00.03

И.В. Айрапетова, Г.Н. Шапошников

ГЕЙМИФИКАЦИЯ ПРЕПОДАВАНИЯ ИСТОРИИ В ВУЗАХ МЕДИЦИНСКОГО ПРОФИЛЯ

В статье обобщен пятилетний опыт использования игровых технологий в образовательном процессе преподавателями кафедры истории, экономики и правоведения Уральского государственного медицинского университета. Понятие «геймификация» рассматривается как процесс, позволяющий раскрыть творческие способности личности, мотивировать студентов на самостоятельный поиск нового знания, научить работать в коллективе, получить навыки внутрикомандного взаимодействия, нацелить на достижение успеха.

Ключевые слова: история, компетентностный подход, педагогические инновации, геймификация, игровые технологии

Новые, актуализированные ФГОС исходят из концепции 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. При этом, чем разнообразнее приёмы и средства обучения, тем выше мотивация учебной деятельности студентов.

Айрапетова Ирина Васильевна, доцент кафедры истории, экономики и правоведения ГБОУ ВПО «Уральский государственный медицинский университет» Минздрава РФ (620219, Россия, г. Екатеринбург, ул. Репина, 3, УГМУ); кандидат исторических наук.

Airapetova Irina, Associate Professor of the Chair of History, Economics and Law of Ural State Medical University(3 Repina st. Yekaterinburg, Russia, 620219); PhD.

Телефон/Phone: +7 (343) 214-85-38. Электронная почта/E-mail: history@usma.ru.

Шапошников Геннадий Николаевич, профессор кафедры истории, экономики и правоведения ГБОУ ВПО «Уральский государственный университет» Минздрава РФ (620219, Россия, г. Екатеринбург, ул. Репина, 3, УГМУ); доктор исторических наук, доцент.

Shaposhnikov Gennadiy, Professor of the Chair of History, Economics and Law of Ural State Medical University(3 Repina st. Yekaterinburg, Russia, 620219); PhD, associate professor

Телефон/Phone: +7 (343) 214-85-38. Электронная почта/E-mail: history@usma.ru

¹ Клартин 1995: 10-11.

Поэтому вполне закономерным является интерес 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 процесса². Если рассматривать интерактивное обучение как обучение, основанное на взаимодействии субъектов учебного процесса, то одной из его разновидностей является внедрение геймификации в образовательный процесс. Под геймификацией понимается применение игровых методик в неигровых ситуациях³. 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. Это обусловлено несколькими причинами.

Прежде всего, перед современным преподавателем истории уже два десятилетия стоят проблемы, пришедшие с пересмотром содержания предмета. Альтернативные подходы к оценке событий в прошлом, выбору пути развития в тот или иной период, различные нравственно-этические трактовки деятельности личностей и всего хода событий привели к существенным расхождениям в общих оценках исторического наследия России. Появились учебники, отражающие различные парадигмы в познании исторического процесса. Дискуссии вокруг концепции учебников по истории для школы и ВУЗов остаются в центре внимания педагогической общественности, ученых, политиков и родителей. Деятельность министерства образования, научной общественности по выработке какой-либо приемлемой концепции понимания истории и даже единой линейки учебника по истории пока малопродуктивны.

Оборотной стороной выбора профильных ЕГЭ (как правило, химии, физики и биологии) будущими абитуриентами медицинских и фармацевтических вузов становится утрата стимула к освоению в полном объеме школьной программы старших классов по гуманитарным предметам. При таком подходе наша дисциплина еще в школе для ряда внешне вполне успешных учащихся приобретает имидж вторичности, что негативно сказывается на формировании базовых компетенций по истории. Входное тестирование первокурсников УГМУ по отечественной истории выявило у выпускников школы тенденцию к понижению уровня знания фактического материала, исторических персоналий, а также пробелы в

² Панфилова 2009: 23-24.

³ Варенина.

области овладения понятийным аппаратом. Первые практические занятия обнаруживают у студентов недостаточную сформированность навыков логического мышления и речевого общения. С другой стороны, требования педагогов высшей школы обучающимися воспринимаются как завышенные. Следствием этого является нежелание части студентов медицинских вузов изучать предмет «История Отечества», да и другие гуманитарные дисциплины. Снижению мотивации к серьезному изучению отечественной истории способствовало введение итогового зачета (вместо экзамена) в негуманитарных вузах. В этих условиях педагогические новации, направленные не только на передачу образовательного контента, но и на процесс вовлечения, стимуляции интереса к получению новых знаний, к освоению компетенций по нашей дисциплине, являются вполне своевременными и востребованными.

Актуальность обращения к новым педагогическим технологиям определяется и особенностями профессорско-преподавательского состава кафедр гуманитарного профиля в негуманитарных вузах. Не секрет, что сегодня более половины преподавателей гуманитарных дисциплин в медицинских вузах – люди старшего или пенсионного возраста, а молодые педагоги тяготеют к совместительству. В условиях заметного возрастания аудиторной нагрузки за 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 скучает или занимается своими делами, их разум «спит». Отсюда на занятиях по истории особо 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.

Образовательные системы инновационного типа нацелены на формирование гибкой модели обратной связи между преподавателем и студентами, на повышение взаимодействия обучающихся, на рост активности группы. Игра на семинаре по истории — активная форма учебного занятия, которая может быть реализована в виде дидактической викторины с набором кейс-заданий, в виде имитационных, деловых, ситуационно-ролевых игр. В ходе таких игр 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», что требует

развития навыков коллективного мыслетворчества, а также навыков коммуникативно-диалоговой, дискуссионной деятельности и делового общения. Тем более, что в течение игры генерация идей, выявление и сопоставление точек зрения, позиций, подбор аргументов и их предъявление идет не только на межкомандном, но и на внутригрупповом уровне. Таким образом, закладываются навыки работы в команде единомышленников, прививаются элементы корпоративной культуры. Все это важно и с точки зрения развития интеллектуальных умений обучающихся, формирования сбалансированного критического мышления и связанной с ним способности принимать обдуманые, 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 учебной дисциплины.

Наконец, следует отметить и эмоциональную рефлексию студентов и воспитательный эффект игровой деятельности. Не случайно в последние годы студенты постоянно обращаются к нашим преподавателям с вопросом: «Сегодня играть будем?», или предложением: «А давайте лучше поиграем!». Тенденцию повышения интереса студенческой аудитории к играм зафиксировали и результаты анкетирования студентов по качеству образовательного процесса, которое ежегодно проводится на кафедре истории, экономики и права УГМУ. По данным 2014 г. более 60 % студентов групп, принимавших участие в игровой форме деятельности, выбрали ее в качестве наиболее интересной формы проведения семинаров.

Попробуем сформулировать цели и задачи, которые ставят преподаватели нашей кафедры при геймификации обучения. Прежде всего, педагогической целью является создание игрового состояния — специфического эмоционального отношения субъекта к исторической действительности. 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

коммуникативной компетенции, на реализацию которой преподаватели кафедры обращают особое внимание: формирование у студентов способности и готовности к логическому и аргументированному анализу, к публичной речи, ведению дискуссии и полемики. Коммуникация становится важнейшим фактором в нашей непростой жизни, а навык коммуникативного диалога – важнейшим условием социализации студентов-медиков в их последующей профессиональной деятельности.

В нашей стране игровые технологии возникли еще в 1930-х годах. В то время их формы заметно отличались от современных. Автором первой деловой игры была М.М. Бирштейн – молодой ленинградский экономист. Она еще в 1932 г. на ленинградском заводе пишущих машин, а в 1936 г. – на ленинградской фабрике «Красный ткач» организовала серию игровых экспериментов, назвав их «организационно-производственными испытаниями». Темой «испытания» был процесс перехода фабрики на выпуск новой продукции без остановки производства. Таким образом, первые игры были ориентированы не на учебные цели, а создавались как средство подготовки реальных управленческих решений. Трагические события конца 1930-х годов и война прервали разработки советских ученых в области деловых игр. В 1950-е годы к идее деловых игр подошли в США. Возникшие там деловые игры применялись для обучения студентов-экономистов или будущих руководителей фирм⁴.

К игровым технологиям обучения в СССР вновь обратились в 1970-х годах. Серьезные заделы были у сотрудников Новосибирского государственного университета (В.Ф. Комарова, Н.В. Сыскина), Ленинградского финансово-экономического института (И.М. Сыроежин, С.Г. Гидрович), в Ленинградском институте методов управления (А.Л. Липшиц), в Ленинградском областном Совете научно-технических обществ (М.М. Бирштейн), у сотрудников Киевского инженерно-строительного института (В.И. Рыбальский и др.)⁵. Эти энтузиасты игровых методов заложили основы современных методик организации деловых и дидактических игр. В последней четверти прошлого века игровые технологии постепенно получали признание. В это время были разработаны различные варианты имитационных и обучающих игр по экономике, биологии, медицине, и, конечно, истории. Среди первых энтузиастов этой педагогической инновации на Урале следует назвать доцента кафедры Истории СССР исторического факультета УрГУ, Г.А. Кулагину, которая в 1970–х гг. опубликовала интересную монографию "Сто игр по истории". Книга

⁴ Подробнее см.: Панфилова 2008: 13-14.

⁵ См.: Там же: 15-16.

выдержала несколько переизданий и стала настольным пособием для многих учителей истории⁶.

Сегодня интерес к развивающим и обучающим играм по истории растет. Опыт проведения таких школьных уроков регулярно освещается на страницах журнала "Преподавание истории в школе», вышли многочисленные обобщающие труды по методологии, сущности, классификации игровых технологий, передовым методикам их применения⁷. В то же время анализ литературы показывает, что игровыми технологиями занимаются в основном школьные педагоги. Преподаватели медицинских вузов обращаются к этой педагогической новации, как правило, по профильным дисциплинам⁸.

Тенденция медленного внедрения игровых технологий в вузовский образовательный процесс по гуманитарным дисциплинам определила цель статьи: обобщить накопленный в течение ряда лет опыт применения игровых практик 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 Студенческого научного общества (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 и 2011 гг. в рамках очередной студенческой конференции со студентами стоматологического ф-та состоялись игры по темам «Фирма. Медицинское страхование», «Банки и кредитная система» (с приглашением представителей СКБ-банка). По их итогам были выпущены стенгазеты.

⁶ Кулагина. 1983.

⁷ См.: Трайнев 2005; Бабанова 2007. См. также интересные материалы по методике применения обучающих игр в помощь учителю истории на сайтах: <http://school-box.ru/obrazovatelnye-statyi/interesno-ob-obrazovanii.html>; <http://nsportal.ru/shkola/istoriya/library> ; <http://www.portal-slovo.ru/history/35704.php> и др.

⁸ Овсянников, Дробышева 2014: 135–136; Чурилова, Шульгина 2007: 186–187; Ртوخина, Марымова., Македонова, Фирсова.

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.

Учитывая стремление студентов к большей самостоятельности и опоре на собственный опыт в выборе тематики и формата игр, кафедра одобрила идею создания в рамках кафедрального кружка по истории нового подразделения. В 2012/2013 учебном году в КЛИО появилась секция интеллектуальных игр, где студенты сами готовят и проводят различные игры историко-культурного профиля. Некоторые из них (по темам «Россия в XVII столетии», «Гражданская война в России», «Врачевание в Древнем Египте») после соответствующей доработки вошли в учебный арсенал преподавателей кафедры. В текущем 2014/2015 учебном году первокурсники разработали 16 викторин по темам Отечественной истории и истории медицины.

Сегодня методический кабинет кафедры располагает тремя десятками деловых и обучающих игр, которые успешно применяются преподавателями в образовательном процессе.

С 2010/2011 уч. г. преподаватели кафедры стали использовать различные игровые технологии непосредственно на семинарах. Доцент И.В. Айрапетова ввела в постоянную практику итоговые игры-викторины на основе кейс-заданий по ведущим дидактическим единицам и темам, а с 2014/2015 учебного года такую форму работы со студентами подхватил ассистент кафедры А. Л. Устинов, разработав ряд новых игр-викторин по истории Отечества и внедрив в проведение семинарских занятий метод «мозгового штурма». Это дало положительные результаты, заинтересованность студентов в изучении дисциплины и их успеваемость возросли.

Наш опыт показал, что предпочтение в выборе игровых методов исходило из специфики предмета и аудитории. 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 кейс-задания, 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 3-5 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 ситуационно-ролевых игр на первом курсе не дает должного результата. По крайней мере, попытку преподавателя Шапошникова Г.Н. провести ситуационную игру «Революция 1917 г.: 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.

Имитационное игровое моделирование включили в планы семинаров и во внеучебную работу со студентами преподаватели экономики доцент Г.Н.Шумкин и старший преподаватель Н.К. Григоровская. При изучении темы «Россия в период перехода к рыночной экономике» Г.Н.Шумкин практикует имитационную игру в форме предвыборных дебатов кандидатов. Прежде всего, для обсуждения предлагаются экономические части их программ. Используемое в такой игре имитационное моделирование усилило содержательную составляющую процесса обучения. Важным представляется то, что имитация публичного обсуждения программ кандидатов способствует развитию навыков публичных выступлений, участия в дискуссиях. Кроме того, здесь на первый план выступают социальные аспекты принятия решений, формируются представления о множестве факторов, которые необходимо учитывать, принимая ту или иную альтернативу. Студентам становится очевидной неоднозначность решения ряда, на первый взгляд, чисто технико-экономических вопросов, возможность возникновения различных позиций при обсуждении, необходимость внимательного отношения к чужому мнению.

Элементы чисто обучающих игр на практических занятиях по правоведению, истории медицины и экономике применяются, прежде всего, для освоения и закрепления студентами понятийного аппарата. С этой целью преподаватели Г.Н.Шапошников, Е. А. Попкова и О.Н.

Пономарева используют индивидуальное или коллективное составление кроссвордов самими обучающимися с последующим их разгадыванием в малых группах. Освоение новой для кафедры дисциплины – «История медицины» (ведется с 2011/2012 учебного года) – способствовала расширению применения игровых технологий. В текущем учебном году в четырех 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) студенты самостоятельно моделировали историческую реальность. При этом развивались 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 врачевания в изучаемую эпоху.

Пятилетний 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 правоведения 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. Специалисты в области инновационных технологий в педагогике отмечают, что необходим постоянный личностный рост преподавателя, чтобы соответствовать такому уровню. Этот профессиональный рост предполагает поддержание методологической, педагогической функциональной грамотности; обретение способности сопротивляться эмоциональному выгоранию и профессиональным деформациям; появление многоуровневой рефлексии⁹. Поэтому, к сожалению, не все наши коллеги сегодня готовы успешно применять игровые технологии.

Студенческая аудитория заметно разнится 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.

Список источников и литературы

- Бабанова 2007** – Бабанова И.А. Деловые игры в учебном процессе. [Электронный ресурс]. //Научные исследования в образовании. 2007, №7. URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/delovye-igry-v-uchebnom-protseesse>. (дата обращения: 21.04.2015).
- Кларин 1995** – Кларин М.В. Инновации в мировой педагогике: обучение на основе «исследования, игры и дискуссии. (Анализ зарубежного опыта).– Рига: НПЦ Эксперимент», 1995. – 176 с.
- Кулагина 1983** – Кулагина Г.А. Сто игр по истории. Пособие для учителей. М.: 1983. – 232 с.
- Лаврентьев 2010** – Лаврентьев Г.В., Лаврентьева Н.Б. Инновационные обучающие технологии как интегративно-комплексное средство интенсификации учебно-познавательной деятельности студентов. [Электронный ресурс] // Образование и общество. 2010, №2. URL: http://www.jeducation.ru/2_2010/31.html (дата обращения: 21.04.2015).

⁹ Лаврентьев, Лаврентьева. 2010.

- Материалы по методике применения обучающих игр в помощь учителю истории на сайтах:** <http://school-box.ru/obrazovatelnye-statyi/interesno-ob-obrazovanii.html>; <http://nsportal.ru/shkola/istoriya/library> ; <http://www.portal-slovo.ru/history/35704.php> и др.
- Овсянников 2014** – Овсянников Е.С., Дробышева Е.С. Методы активного обучения в процессе преподавания внутренних болезней // В сборнике: Наука, образование, общество: проблемы и перспективы развития. - Сборник научных трудов по материалам Международной научно-практической конференции. Тамбов, 2014. – С. 135–136.
- Панфилова 2009** – Панфилова А. П. Инновационные педагогические технологии: Активное обучение. Учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений. – М.: Издательский центр «Академия», 2009. – 192 с.
- Панфилова 2008** – Панфилова А.П. Моделирование в деятельности педагога. – М.: Издательский центр «Академия», 2008. – 368 с.
- Ртюхина 2014** – Ртюхина А.И., Марьмова Е.Б., Македонова Ю.А., Фирсова И.В.. Интерактивный метод обучения в медицинском вузе на примере ролевой игры. – [Электронный ресурс] //Успехи современного естествознания. 2014, № 4 URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/interaktivnyy-metod-obucheniya-v-meditinskoy-vuze-na-primere-rolevoy-igry> (дата обращения: 21.04.2015).
- Трайнев 2005** – Трайнев В.А. Учебные деловые игры в педагогике, экономике, менеджменте, управлении, маркетинге, социологии, психологии: методология и практика проведения: учебное пособие для студентов вузов. - М.: Владос, 2005. – 303с.
- Чурилова 2007** – Чурилова О.М., Шульгина И.М. О роли деловой игры в процессе обучения студентов // Интеграция медицинского образования в единое европейское пространство: проблемы и пути их решения: материалы II научно-практической конференции с международным участием. Воронеж, 2007 – С. 186–187.

Gennadiy N. Shaposhnikov, Irina V. Airapetova
**GAMIFICATION OF TEACHING HISTORY IN MEDICAL
HIGH SCHOOL**

The article is summing up the five-years experience of the appliance of gaming technologies in education at The Chair of History, Economics and Law of USMU. The concept of gamification is treated as a process which can reveal creative abilities of individuals, motivate students to get knowledge by themselves, to learn collective practice , interoperability skills and achieve success.

Key words: pedagogic innovations in Higher Education, competency-based learning, history, gamification, gaming technologies

Код ВАК 10.02.05

Ю.В. Богоявленская

«LA GARDE MEURT MAIS NE SE REND PAS!»: ИСТОРИЯ ОДНОГО ПРЕЦЕДЕНТНОГО ВЫСКАЗЫВАНИЯ

В статье рассматриваются версии происхождения и специфика восприятия во французском национальном сознании прецедентного высказывания «La garde meurt mais ne se rend pas!» (Гвардия умирает, но не сдается!), приписываемого генералу наполеоновской гвардии Пьеру Камбронну.

Ключевые слова: Камбронн, историческая память, теория прецедентности, прецедентное высказывание, восприятие.

В современных гуманитарных исследованиях заметен огромный интерес к проблеме исторической памяти, изучение которой ведется преимущественно в историческом¹⁰, социологическом¹¹, политическом и психологическом¹² направлениях. В последнее время вопросы исторической памяти все больше стали привлекать внимание лингвистов, применяющих к ее исследованию методы когнитивной лингвистики¹³. Такой синкретический подход все более свойственен современной науке, позволяет использовать различные методы и данные, способствует получению новых научных результатов.

Историческая память различных народов по-разному фиксирует одни и те же исторические ситуации. Например, Бородино – яркое, героическое событие начала XIX в., получило неоднозначную оценку: для наших соотечественников это великая победа русского оружия, а для французов – полная и однозначная победа армии Наполеона. Прецедентное выражение «солнце Аустерлица» для французов

Богоявленская Юлия Валерьевна, доцент кафедры романских языков Уральского государственного педагогического университета (620017, г. Екатеринбург, пр. Космонавтов, д. 26); кандидат филологических наук, доцент.

Bogoyavlenskaya Yulia Valerijevna, Associate Professor of the Chair of the Roman Languages of Ural State Pedagogical University (620017, Ekaterinburg, Kosmonavtov Avenue, 26); PhD, Associate Professor.

Телефон / Phone 235-76-59. Электронная почта /E-mail: jvbog@yandex.ru.

¹⁰ Существует большое количество научных работ, в которых исследуется историческая память. Отметим некоторые из них: Земцов 2014, Шумкина 2014, Постникова 2014.

¹¹ Например, Полянский 1999.

¹² Например, Сукало 2015, Евгеньева, Селезнева 2013.

¹³ Нахимова 2014, 2015; Плотникова 2012.