

УДК 378

М. В. Салимгареев, А. Ю. Суслов

**МЕТОДИКА РОЛЕВОЙ ИГРЫ В КУРСЕ ИСТОРИИ В ВУЗЕ**

*Ключевые слова: высшее образование, гуманитарные дисциплины, история, преподавание, ролевые игры, игровое пространство, реконструкция.*

*В статье рассмотрены проблемы актуализации курса отечественной истории в современном техническом вузе. Отмечается роль исторического образования в формировании духовных скреп нашего общества, идеологии российского патриотизма, в укреплении потенциала интеллектуальной культуры страны. Современная высшая школа Российской Федерации должна адекватно отвечать вызовам современности, особенно в контексте стратегических приоритетов в курсе на усиление статуса страны, с её готовностью к инновационному прорыву. Анализируются инновационные формы организации учебного процесса посредством проблематизации, в виде ролевых игр, реконструкции исторических событий с вовлечением студентов в моделирование исторической реальности. Подчеркивается необходимость использования в современном техническом вузе активных форм обучения с целью эффективного решения образовательно-воспитательных задач в рамках образовательного процесса. Акцентируется внимание на нравственно-этических функциях исторического образования, связанных с оценкой персоналий российской истории и вектора развития исторических событий. Приводятся примеры различных форм театрализованной реконструкции исторической реальности с использованием имитационных, символических и исследовательских аспектов игровой модели. Любой из указанных вариантов имеет четко обозначенный и прописанный сценарий, когда сюжетная линия, действие разыгрываются в соответствии с законами театральной сцены. Смысл таких моделей для студентов заключается в «оживлении картин» прошлых эпох и последующем их обсуждении всей группой. Через понимание мыслей, чувств и поступков «своих» героев студенты моделируют историческую реальность. Отмечается, что обращение к игровым приемам освоения истории наиболее приемлемо при изучении тем: «Иван Грозный: реформы и опричнина»; «Петр I: личность человека и судьба империи»; «Екатерина Вторая: между фаворитизмом и законностью», «Емельян Пугачев: к истории русского бунта». Делается вывод о необходимости использования подобных форм работы с целью приближения студентов к глубинному постижению противоречий исторического процесса, специфики менталитета людей определенной страны и определенной эпохи, научиться нестандартно мыслить и творчески использовать усвоенную информацию.*

M. V. Salimgareev, A. J. Suslov

**ROLE PLAY TECHNOLOGY IN THE UNIVERSITY COURSE OF HISTORY**

*Key words: higher education, Humanities, history, teaching, role-playing, gaming space, reconstruction.*

*The article considers the problem of actualization of the course of Russian history in the modern technical University. Modern higher school of the Russian Federation must adequately respond to the challenges of modernity, especially in the context of the strategic priorities in the course to strengthen the status of the country, with its commitment to innovative breakthrough. Authors analyzes innovative forms of organization of educational process through problematization, in the form of role-playing games, reconstruction of historical events with the involvement of students in the representation of historical reality. Moral and ethical functions of historical education related to the assessment of the personalities of Russian history and of the vector of development of historical events are in the focus of the authors' attention. The article contains examples of various forms of dramatized reconstruction of historical reality with the use of simulation, symbolic and research aspects of the game model. Any of these options is clearly defined and spelled out a scenario where the storyline, the action played out in accordance with the laws of the stage. The meaning of such models for students is to "reviving art" of past epochs and their subsequent discussion by the entire group. Through understanding the thoughts, feelings and actions of "their" heroes, students simulate historical reality. The conclusion about the necessity of using such forms of work is made because it helps to bring students to a deep comprehension of the contradictions of the historical process, to understand the specific mentality of the people of certain countries and certain age, stimulate the ability to think outside the box and creatively use the acquired information.*

Модернизация высшего образования в современной России приводит к обострению старых проблем и появлению новых. Существует риск утраты новаторского характера образования и, как следствие, падения уровня компетентности научной, государственно-политической и деловой элиты страны. В результате недостаточного внимания как руководства системой образования, так и преподавательского сообщества к инновационным подходам высшая школа рискует неадекватно и с опозданием ответить на вызовы времени.

Одним из примеров критичности современной ситуации стали попытки встать на рельсы западной модели образования с её ориентировкой в гуманитарных дисциплинах на систему оценивания в тестовой форме. В итоге выпускники не только школ, но и вузов рискуют утратить способность к творческому поиску, интеллектуальной коммуникации и ухудшить свои адаптационные возможности в усложнившемся современном мире [1, с.180-181].

Сегодня остро стоит вопрос об адекватности высшей школы вызовам современности, особенно в контексте стратегических приоритетов в курсе на усиление статуса страны, с её готовностью к инновационному прорыву. Ключевым аспектом решения этой задачи является сфера исторического сознания. Именно историческое образование играет сегодня ключевую роль в формировании духовных скреп нашего общества, в укреплении потенциала духовной культуры страны. Роль исторического образования все больше увязывается в мире не только с трансляцией систематизированных знаний, опыта, культуры предыдущих поколений молодому поколению. Все явственнее обозначается его идеологическая функция. Тем не менее в современных условиях сокращается количество часов, отведенных на преподавание истории в вузе, меняются рабочие программы и учебно-методические комплексы.

Успешность молодого специалиста в условиях формирования рыночных отношений в России во многом определяется не только объемом усвоенных в вузе исторических знаний, но и активной жизненной, гражданской позицией. Последняя предполагает, что выпускник должен быть в курсе последних исторических событий, уметь видеть перспективы развития, применять на практике имеющиеся знания, выявлять, добывать и осваивать недостающие элементы знаний [2, с. с 308]. Поэтому сегодня как никогда так актуальна задача, реализуемая через компетентностный подход. Это выдвигает перед преподавателями особые задачи, связанные с развитием гражданской и функциональной адекватности выпускни-

ков [3, с. 67]. В этой связи повышается значение личностно-ориентированного подхода к историческому образованию. Под личностно-ориентированной парадигмой образования в целом понимается исходная концептуальная модель постановки и решения проблем образования, где признаются уникальная сущность каждого ученика и индивидуальность его образовательной траектории [4, с. 14].

Становление нового мышления преподавателя исторических дисциплин в техническом вузе, ориентирующегося на интенсивное и эффективное решение образовательно-воспитательных задач в рамках образовательного процесса, предполагает интенсификацию самостоятельной творческо-поисковой деятельности студентов, модернизацию активных форм обучения. Вектор обновления арсенала форм и методов преподавания диктуется не только императивом усиления роли личности студента в обучении, но и необходимостью инновационных форм преподавания материала. С помощью истории необходимо формировать общекультурные компетенции, которые содержат аспекты формирования человека как личности и профессионала.

Перед современным преподавателем истории стоят задачи пересмотра всей методологической базы, заострения проблематизации, обновления содержания предмета. Их решение предполагает активное внедрение принципа альтернативности подхода к историческому процессу, оценке проблем прошлого сквозь призму выбора пути развития России в тот или иной период, а также использование компонента прогнозирования событий и явлений. Особый аспект актуализации инновационных технологий преподавания составляют нравственно-этические функции исторического образования, связанные с оценкой исторических персоналий и вектора развития событий. Это не означает отказа от традиционных форм общения со студентами. В частности, инновационность анализа и оценок истории на лекционных и практических занятиях невозможно обеспечить без совершенствования приемов ведения диалога, дискуссии и приобщения к творческой деятельности [2, с. 309].

Нестандартные подходы преподавания по своей сущности нацелены на применение активных форм аудиторных занятий, в ходе которых воспроизводится конкретная историческая ситуация, в которой «оживают» и «действуют» живые люди, непосредственные герои тех или иных исторических эпох. Ролевые игры целесообразно использовать на семинарских занятиях. Стержнем такого подхода является организация особого игрового пространства, в

которое погружается студент. В нем возникает специфическое эмоциональное отношение к исторической действительности. Игра по своей природе является синтетическим жанром, объединяющим как рациональный, так и эмоциональный способы познания действительности.

Игра в широком смысле слова представляет собой занимательную для субъекта деятельность в условных ситуациях. Ключевыми моментами здесь являются такие компоненты, как условность и деятельность. Игры могут быть не похожи одна на другую, но данные компоненты присутствуют всегда. Сам термин «дидактические игры» появился впервые в трудах Ф. Фребеля и М. Монтессори. Речь первоначально шла о детях дошкольного возраста, однако постепенно специально создаваемые для целей обучения игры стали проникать и в среднюю, и в высшую школы. Проблемы игровой деятельности стали изучаться в теории педагогики и методике преподавания, однако современные условия требуют, на наш взгляд, усиления внимания к этим вопросам.

Актуальность игры повышается из-за перенасыщенности современного студента информацией. Телевидение, радио, социальные сети в Интернете предоставляют огромный и очень разнообразный поток информации. Однако при всей своей важности эти источники обладают существенным недостатком, будучи лишь пассивным для восприятия материалом. Одной из задач образования является развитие навыков самостоятельной оценки, отбора, анализа получаемой информации. Информационная компетенция студента должна включать именно умение самостоятельно искать, анализировать и отбирать необходимую информацию, организовать, преобразовать, сохранить и передать её. Эта компетенция обеспечивает навыки деятельности студента с информацией, содержащейся в учебных дисциплинах и образовательных областях, а также в окружающем мире.

В процессе игры решается еще одна проблема – поиск психологического баланса между преподавателем и студентом. Игра дает возможность отойти от традиционного соотношения «объект – субъект», предоставляет студентам возможность для творческого поиска, создания «своего мира», собственной реальности, помогая тем самым осуществить естественную потребность в отходе от излишне рациональных, вербальных методов и средств обучения. Методика ролевой игры предоставляет каждому участнику возможность перевоплотиться в человека прошлого. Перемещение в своеобразной «машине времени» позволяет глубже осмыслить давно минувшую эпоху или

мотивацию поведения, принятия решений определенным историческим героем. Через понимание мыслей, чувств и поступков «своих» героев студенты моделируют историческую реальность. Непростая задача перевоплощения под исторически прописанный в книгах персонаж, своеобразная анимация прошлого требуют от студента мобилизации всех знаний и умений, побуждают осваивать все новые и новые знания и углублять их, расширяют его кругозор. Стереоскопическая деятельность по «перевплощению» в другого человека развивает эмпатические способности студента, что способствует освоению исторического знания в самых глубинах исторического сознания [2, с. 14].

Создание театрализованной реконструкции исторической реальности осуществляется с помощью обращения к разным средствам и приемам. Это и метод прямой речи, и диалог участников воображаемой или реальной ситуации. В рамках этих приемов могут доминировать имитационные, символические и исследовательские аспекты игровой модели. В первом случае делается акцент на моделировании, имитации реальности, во втором случае преобладают определенные игровые символы, в третьем – происходит освоение новых знаний. Игра эмоциональна по своей природе, способна оживить сухую, а иногда и достаточно сложную историческую информацию, сделать ее более яркой и запоминающейся. Студенты во время игры по истории могут вообразить то, с чем не сталкиваются в жизни, доступными способами воссоздавая историческую действительность.

Такие реконструкции могут иметь разновидности. Например, возможен формально-реконструктивный вариант, когда происходит иллюстрация того или иного исторического события, документально воссоздающая обстановку, соответствующую определенной эпохе. Приемлемым представляется формальный конструктивный вариант, когда в сюжет и уста «очевидцев» событий вкладывается собственная их оценка и их интерпретация с позиций современно исторического опыта. Существует вариант неформально-конструктивной игровой ситуации, который дает больший простор воображению и деятельности студентов. Этот вариант позволяет отступить от четкого регламента, канонизации исторических персонажей.

Любой из указанных вариантов имеет четко обозначенный и прописанный сценарий, когда сюжетная линия, действие разыгрываются в соответствии с законами театральной сцены, что помогает воссоздать различные образы и картины прошлого. Все атрибуты театраль-

ной постановки имеют второстепенное значение. Смысл таких моделей для студентов заключается в «оживлении картин» прошлых эпох и последующем их обсуждении всей группой.

Для использования ролевой игры необходима определенная подготовка как со стороны преподавателя, так и со стороны студентов. Практика показывает, что, чем более высок уровень интеллектуального развития студентов, тем интереснее проходят ролевые игры. Чтобы участвовать в игре, необходимо обладать определенными познаниями по проблеме. Обязателен самостоятельный поиск и восприятие информации студентами в соответствии с темой и условиями игры. Практика показывает, что со студенческой группой в курсе «Истории России» оптимально провести 2-3 хорошо подготовленные ролевые игры в семестр.

На первом этапе (подготовка ролевой игры) целесообразно заранее проинформировать студентов о ее сюжете и распределить основные роли (группы ролей). Необходимо четко сформулировать требования к исполнителям той или иной роли, помочь при необходимости с литературой и визуальным материалом. Каждый из студентов должен иметь время и возможность продумать степень своего участия в игре при безусловном сохранении возможности творческой импровизации, выхода за рамки четкого сценария. В некоторой степени важно, чтобы игра была непредсказуема, оставалась игрой в полном смысле этого слова. Второй этап включает собственно проведение игры. На заключительном, третьем, этапе подводятся итоги, оценивается выступление участников. Необходимо обязательно отметить положительные моменты в выступлении всех участников (команд), даже не добившихся больших успехов. Не нужно бояться парадоксальных итогов игры, когда, например, студенты (присяжные) могут оправдать на ролевой игре-суде Ивана Грозного, Сталина, напротив, осудить декабристов и т.п. Это должно служить лишь дополнительным стимулом для обучающихся, не сумевших в данном случае представить убедительные аргументы. Иногда целесообразно отложить подведение итогов на следующее занятие, чтобы максимально корректно и справедливо оценить участников.

По возможности необходимо провести обсуждение игры и ее анализ со студентами, например, в форме анкетирования, с учетом временного фактора. Такой анализ важен для развития педагогического мастерства преподавателя.

Обращение к игровым приемам освоения истории наиболее приемлемо при изучении

тем: «Иван Грозный»; «Петр I: личность человека и судьба империи»; «Екатерина Вторая: между фаворитизмом и законностью»; «Емельян Пугачев: к истории русского бунта». Чрезвычайно большой простор для развития творческой фантазии в плане проведения игр дает история Смутного времени в России (личности Бориса Годунова, Лжедмитрия, Шуйского, Минина, Пожарского и др.). Смутное время дает возможность вдумчиво проанализировать проблемы патриотизма, гражданской позиции в условиях полиэтничной и многоконфессиональной страны, обратить внимание студентов на поиск межкультурного диалога в сложное время (избрание М. Романова на Земском соборе в 1613 г.). По своему типу ролевые игры концентрируются вокруг истории военной, истории смутных времен (истории «минуты роковые»), эпохальных персоналий.

Игра по теме, посвященной царствованию Ивана Грозного, позволяет высветить изнутри трагедию опричнины. Если задать студентам дату гипотетической встречи оппозиции и опричников во главе с царем (1571 г.), это даст возможность наметить задания по режиссуре образов царя, уцелевших жителей Великого Новгорода, Казани, опальных боярских родов, священнослужителей. Группа заранее делится на приверженцев царя (опричников) и оппонентов его политики. В список специально рекомендованной литературы целесообразно включить фундаментальный труд Н. М. Карамзина «История государства Российского». «Разогреву» фантазии и перевоплощению участников игры поможет апелляция к воспоминаниям о популярных отечественных художественных фильмах «Иван Грозный», «Иван Васильевич меняет профессию» и «Царь». Преподаватель может выступать в роли английского посланника [5, с. 27].

Игра – это одна из форм обучения. Она должна включаться в учебный процесс в тесной связи с другими видами учебной работы. Но использование подобных форм приблизит студентов к глубинному постижению противоречий исторического процесса, специфики менталитета людей определенной страны и определенной эпохи, умению нестандартно мыслить и творчески использовать усвоенную информацию. Формируется культура дискуссии, умение аргументированно и уважительно возражать собеседнику, убеждать аудиторию. Усиливаются навыки работы в команде. Включение студентов в новые, активные формы учебного процесса стимулирует расширение кругозора, выводит их на новый уровень отношения к миру, истории, современному обществу, обучает принятию самостоятельных решений и способствует преодолению стереотипности мышления.

**Литература**

1. Кузык Б.Н., Яковец Ю.В. Цивилизации: теория, история, диалог, будущее. М.: ИНЭС, 2006. Т. 2. Будущее цивилизаций и гецивилизационные измерения. 643 с.
2. Мовчан Н.И., Мингазова Д.Н., Романова Р.Г., Сопин В.Ф. Качество образовательного процесса в КГТУ с позиции удовлетворенности студентов // Вестник Казанского технологического университета. 2006. № 3. С. 308-317.
3. Надеева М.И., Авхатшина Р.Р. К вопросу о гуманитаризации высшего технического образования // Вестник Казанского технологического университета. 2010. № 3. С.66-70.
4. Шубович М.М. Развитие креативности в условиях современного лично-ориентированного образования // Вестник Казанского технологического университета. 2010. № 3. С.14-20.
5. Салимгареев М.В., Суслов А.Ю. Актуализация курса отечественной истории в вузе // Мир образования – образование в мире. 2011. № 2 (42). С. 27-31.

Сведения об авторах:

©**Салимгареев Максим Владимирович** – кандидат исторических наук, доцент кафедры гуманитарных дисциплин, Казанский национальный исследовательский технологический университет, Российская Федерация, Казань, e-mail: [kgd2006@list.ru](mailto:kgd2006@list.ru).

©**Суслов Алексей Юрьевич** – доктор исторических наук, профессор кафедры гуманитарных дисциплин, Казанский национальный исследовательский технологический университет, Российская Федерация, Казань, e-mail: [fsgtkstu@yandex.ru](mailto:fsgtkstu@yandex.ru).

Information about the authors:

©**Salimgareev Maxim Vladimirovich** – Candidate of Historical Sciences, Associate Professor of the Department of Humanitarian Disciplines, Kazan National Research Technological University, Russian Federation, Kazan, e-mail: [kgd2006@list.ru](mailto:kgd2006@list.ru).

©**Suslov Alexey Jurevich** – Doktor of Historical Sciences, Professor of the Department of Humanitarian Disciplines, Kazan National Research Technological University, Russian Federation, Kazan, e-mail: [fsgtkstu@yandex.ru](mailto:fsgtkstu@yandex.ru).