

**ЛИТЕРАТУРА**

1. *Гайворонский И. В., Горячева И. А., Дубовик Е. И., Ничипорук Г. И.* Практикум по анатомии человека: система органов опоры и движения // Электронное учебное пособие. СПб.: ВМедА, 2016.
2. *Гайворонский И. В., Ничипорук Г. И.* Анатомия мышечной системы: мышцы, фасции и топография. СПб.: Элби-СПб, 2016.
3. *Гайворонский И. В., Ничипорук Г. И.* Анатомия соединений костей. СПб.: Элби-СПб, 2016.
4. *Гайворонский И. В., Ничипорук Г. И.* Клиническая анатомия черепа. СПб.: Элби-СПб, 2017.
5. *Гайворонский И. В., Ничипорук Г. И.* Остеология. СПб.: Элби-СПб, 2016.

*Пашкова О. В., Брайнина И. А., Мятлюк Т. Б.*

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ  
В ПРЕПОДАВАНИИ ГИСТОЛОГИИ,  
ЭМБРИОЛОГИИ И ЦИТОЛОГИИ**

*Кафедра физиологии человека, патологической физиологии и гистологии  
(заведующий – проф. Ю. В. Лупандин) Петрозаводского государственного  
университета, Петрозаводск, e-mail: pashkovaov@psu.karelia.ru*

Использование игры как метода проведения учебного занятия в высшей школе является одной из актуальных педагогических задач. Теория игры в образовательном процессе детально изучена сотрудниками лаборатории Д. Б. Элькониной и подробно изложена в книге «Психология игры». В ней описаны основные структурные элементы игры, такие как правила, роль, содержание, сюжеты, импровизация и имитация. Особенно эффективным в игре является общение игроков: диалоги «преподаватель – студент» и «студент – студент».

Существуют различные подходы к классификации игр. Нас заинтересовала игра интенсивного обучения – дидактическая интеллектуальная игра «Снежный ком». Дидактическая игра рассматривается как особый вид игр, специально созданный для обучения, воспитания и развития личности. Для такой игры характерна эмоциональность, живость, интерес, творчество и самореализация. Мотив в дидактической интеллектуальной игре – желание показать и проверить себя. Содержание игры определяется учебным материалом. Важно, что в такую игру студент вовлекается без специальной тренировки, но при этом он должен свободно владеть материалом по теме и уметь убеждать, доказывать и сравнивать. Огромное значение в дидактической игре имеет базовый материал – учебники, пособия и атласы. Результатом такой игры являются знания и умения, которые приобретает студент в ходе активной игровой деятельности.

В курсе гистологии, эмбриологии и цитологии одним из базовых составляющих предмета является цитология – наука о клетке. Информация по этому разделу дисциплины широко представлена в учебной литературе. С другой стороны,

в школьной программе уделяется большое внимание вопросам преподавания цитологии, и студенты первого курса медицинского института неплохо владеют школьными знаниями по данному разделу. Вместе с тем, в связи с сокращением лекционных часов в целом по курсу гистологии, эмбриологии и цитологии все вопросы строения и функционирования клеток разбираются исключительно на практических занятиях. Таким образом, разбирая вопросы строения клетки на практике, преподаватель ставит задачу закрепить материал школьной программы и одновременно обсудить новые, неизвестные студентам факты.

Целью игры является активное формирование новых знаний и умений и закрепление навыков самостоятельной работы. Проведению игры предшествует большая подготовительная работа, как преподавателя, так и студентов. Педагог определяет цели, задачи и правила игры. Например, студентам дается задание найти интересные факты об истории открытия, строении и функции органоидов клетки. Студенты принимают правила игры и активно включаются в реальную учебную деятельность, изучая материалы по теме в учебниках, пособиях, монографиях и атласах, и выбирают роли. Каждый студент или группа из двух-трех человек собирает материал об особенностях морфо-функциональной организации конкретного органоида клетки. В ходе игры преподаватель отвечает за ее организацию, управление и контроль. Студенты при этом осуществляют игровые действия, излагают материал, дополняют друг друга, спорят и показывают презентации. Объем новой информации растет как снежный ком, так как правила игры обязывают каждого игрока повторить вкратце услышанную информацию и добавить к ней свою часть. В заключение педагог проводит анализ игры, а студенты возвращаются в реальную учебную ситуацию. Результат игры – усвоение материала и совершенствование общеучебных знаний: умение выделять главное и объединять различные признаки в систему.

### ЛИТЕРАТУРА

1. *Бабакова Т. А., Горятина В. В., Кремнева В. Н.* Педагогические технологии в высшей школе. Петрозаводск: Изд-во ПетрГУ, 2010.
2. *Василенко В. Г.* Игровые методы проведения учебных занятий в высшей школе // Вестник Российской международной академии туризма. 2014. № 1(10). С. 84–94.
3. *Эльконин Д. Б.* Психология игры. М.: Владос, 1992.