Деловая имитационная игра: «Один день из жизни человека Средневековой Руси» (дисциплина общего цикла «История России»)

«Что первоначально было игрою, позже стало чем-то, что игрою уже не являлось и могло по праву называться культурой...».

Й. Хейзинга. Человек играющий

«Дать увидеть — так же важно, как дать понять...»

Фернан Бродель. Материальная цивилизация, экономика и капитализм в XV–XVIII веках

Содержание:

1. Концепция (причины создания игры).
2. Цель имитационной игры
3. Доказательство результативности.
 - 3.1. Образовательные программы, на которых пилотировалась имитационная деловая игра.
 - 3.2. Тиражируемость данной методической практики:
4. Сюжет и этапы игры. Легенды участников.
5. Роль игры в решении задач ДОЦ «История России»
6. Трудности, возникшие при проведении деловой игры. Возможности и перспективы

1. Причины создания игры. С первого сентября 2023 года ДОЦ «История России» стала обязательной для изучения на первом курсе всех высших учебных заведений Российской Федерации. Преподавательское сообщество столкнулось с тем, что на начальном этапе изучения курса студенты непрофильных программ рассматривают историю как «лишнюю» дисциплину. Предмет, состоящий из не привязанной к реальной жизни теории, череды имён и заполнения хронологических таблиц. Из анализа первоначальной обратной связи, проведённой в первом модуле 2024 года¹, следовало, что негативные предположения во многом основаны на том, что первокурсники опасаются повторения школьного курса истории и пересказа фактологического материала учебника, желая более активных форм семинарской работы в виде дебатов, деловых игр и дискуссий и более подробного изучения причинно-следственных связей исторических событий (Не «Когда?» и «Где?», а «Почему эта битва\реформа\история произошла?»). Традиционными, проверенные временем темами деловых игр являются «Заседание Земского собора» (избрание Михаила Романова на царство, 1613 г.), «Выборы в первую государственную Думу Российской империи, 1905». Однако с конца 1990-х годов в отечественной исторической науке отмечен «антропологический поворот», когда ежегодно выходили журналы и монографии, посвящённые истории повседневности, микроистории и жизни «просто человека», этот интерес сохраняется и сейчас. В проведанном опросе

¹ Опрос проводился на платформе «яндекс-формы», выборка - пять академических групп, 172 студента

среди студентов в часто встречающихся ответах прослеживалась мысль: «А где история вокруг нас?», «А как жили, что ели, о чём думали наши далекие предки?». Во многом для решения данных задач и была разработана деловая имитационная игра: «Один день из жизни человека Средневековой Руси».

В игре предлагается алгоритм ситуаций, приближенных к реальной жизни человека XV столетия. Специально подобраны источники, рассматривающие повседневность не «великих людей прошлого»: правителей, учёных и полководцев, – а «безмолвствующего большинства»² Средневековья: воина, крестьянки, удельного князя, знахаря. Студенты при помощи источников и историографии попытаются взглянуть на повседневную жизнь людей прошлого, рассмотреть волнующие их проблемы и страхи.

2. Цель имитационной игры:

- обеспечение мотивации большинства студентов академической группы, путём моделирование исторической действительности XV века. Проверка способности творчески осмыслять исторические источники и историографию.
- при помощи взаимодействия и кооперации в командной работе провести имитацию одного дня из жизни различных категорий населения Средневековой Руси

2.1. Место в структуре курса: за два занятия до конца первого модуля (обобщение изученного материала по истории Средневековой Руси)

3. Доказательство результативности:

Выход за рамки аудитории. «Сплочение команды». Команда, представляющая повседневную жизнь средневекового монашества, провела для своей академической группы внеаудиторную тематическую экскурсию на территории усадьбы Троице-Лыково с посещением храма Троицы Живоначальной (в Строгино).

Дополнительное изучение темы. Около десяти студентов сообщили, что решили продолжить изучение истории повседневности и подали заявки на программу экспедиций «Открываем Россию заново». Один студент, изучая повседневность крестьянства, лично съездил в архив Ярославской области, затем связался с кафедрой археологии исторического факультета МГУ им. М.В. Ломоносова и записался на летнюю археологическую практику в Великом Новгороде

Развитие «универсальных компетенций» (креативное мышление и генерация идей в сотрудничестве внутри команды, мотивация к дальнейшему самостоятельному изучению предмета). Для выступления своих команд студенты сгенерировали и сшили тематический костюм княгини

² «Культура безмолвствующего большинства» — выражение из книги одного из крупнейших историков-медиевиста А. Я. Гуревича. Безмолвствующим большинством автор называет крестьянство, не оставившее после себя почти никаких письменных свидетельств. (Гуревич А.Я. Средневековый мир: Культура безмолвствующего большинства. М.: Искусство, 1990. С. 23)

и знахаря, а также принесли смоделированные артефакты (посох, религиозные украшения). Приготовили и принесли на семинар кулинарные блюда, выполненные по монографии академика РАН Л.В. Милова «Великорусский пахарь и особенности российского исторического процесса». Во время подготовки ответа от имени княгини имитировали «духовную грамоту», состарили бумагу и создали исторический шрифт (полуустав) (ОП «Городское планирование»).

- **В том числе благодаря имитационным играм был повышен СОП, получено множество эмоционально-положительных комментариев. Повышение рейтинга СОП с 4,76 до 4,83**

По учебным годам По учебным модулям

Период	Средний балл персональной оценки
2024/2025 учебный год 2 модуль	4.83
2024/2025 учебный год 1 модуль	4.84
2023/2024 учебный год 4 модуль	4.76
2023/2024 учебный год 1 модуль	4.76

3.1. Образовательные программы, на которых пилотировалась имитационная деловая игра:

-2023/2024 учебный год: «Прикладная математика», «Прикладная математика и информатика», «Медиакоммуникации», «Экономика и статистика».

-2024/2025 учебный год: «Городское планирование», «Программная инженерия», «Математика»

3.2. Тиражируемость данной методической практики:

Курс ДОО «История России» стал одним из самых массовых в НИУ ВШЭ (в тематическом чате преподавателей ИР и ОРГ более 100 человек и около десяти тысяч студентов, записанных на курс в smartLMS. Практическое применение игры показало её жизнеспособность (с небольшими изменениями её удалось успешно применить как в группах с высоким бекграундом знаний по истории (ОП, где более 30% студентов группы сдавали ЕГЭ и занимали призовые места ВСОШ по истории или обществознанию), так и с низким, где студенты не сдавали профильные экзамены и обучались в классах негуманитарной направленности). Данная игра не требует большого финансового расхода (раздаточный материал, напечатанный на ч/б принтере) и технических возможностей аудитории (достаточно наличия ноутбука/HDMI-кабеля и проектора).

4. Сюжет и этапы игры. Легенды участников.

Этап 1. За неделю до проведения игры академическая группа делится на 4-5 команд (в зависимости от наполнения группы). Студенты самостоятельно распределяются в онлайн-таблице. Кейсы подобраны так, чтобы представлялась возможность рассмотреть все наиболее значимые категории населения средневековой Руси. После формирования команд приступают к самостоятельному изучению источников и литературы. Переходят к разработке и планированию ролей, прорабатывают формат будущего выступления.

Ниже представлена индивидуальная легенда для каждой команды.

<p>Команда 1. Вы воин из далёкого Белозерья под Вологодой в XV веке. По приказу Государя вы поехали на смотр служилых людей: «конно, людно и оружно». Расскажите о своей жизни. О чём думал и что заботило воина помещной конницы?</p>	<p>Команда 2. Вы невеста одного из удельных князей Северо-Восточной Руси. Какие опасности подстерегали девушку средневековой Руси?</p>	<p>Команда 3. Вы жена крестьянина Фёдора из села Поречье близ Ростова Великого XV века. Расскажите о повседневности и быте замужней женщины.</p>	<p>Команда 4. В Устюге на престольный праздник «Петров день» собираются жители со всех окрестных деревень. «Крестьянский мир». А что ели? Праздничная и обрядовая кухня.</p>
<p>Литература: Борисов Н.С. Повседневная жизнь средневековой Руси накануне конца света. Часть третья человек и его дело. Глава XIV. Воин</p>	<p>Литература: Борисов Н.С. Повседневная жизнь средневековой Руси накануне конца света. Глава XII. Мужчина и женщина.</p>	<p>Пушкарева Н.Л. Частная жизнь женщины на Руси. Очерк первый. Глава II. «А про дом свой не забудь упомянуть»</p>	<p>А.В. Фролова. Праздничная пища русских Архангельского и Севера или Швейковская Е.Н. Русский крестьянин в доме и мире: Северная деревня конца XVI – начала XVIII века. М. 2012. Глава 10. Престольный праздник в Устюге</p>

Список общих вопросов для каждой команды.

<p>О чём расскажете?</p>	<p>От чьего лица вы расскажете о повседневной</p>	<p>Кому адресован ваш рассказ?(выбираете самостоятельно)</p>	<p>В какой форме вы расскажете?(выбираете самостоятельно)</p>
---------------------------------	--	---	--

	<i>жизни? (выбираете из кейсов ниже)</i>		
Повседневность: а) как жили члены социальной группы? б) какие проблемы приходилось решать? в) что было их интересами?	Крестьянин, невеста князя, жена крестьянина, колдун-знахарь, повар, знаток древних праздников и обрядов	Потомки, царь, односельчане, иностранные купцы или путешественники\учёные	Письмо, страница из личного дневника, эмоциональный рассказ, челобитная (жалоба), описание иностранного путешественника

Этап 2. Проведение игры.

Семинар начинает учебный ассистент. Демонстрируется фрагмент из х\ф «Иван Грозный» Сергея Эйзенштейна (эпизод с коронацией Ивана IV). Для создания эмоционального настроения цитируется отрывок из монографии Н.С. Борисова: *«Мы спускаемся на глубину веков, к тем далёким временам, когда из надежды и отчаяния, камня и железа, из ветра и снега, колокольного звона таинственно складывалось то, что потомки станут называть Российским государством»*³. Затем ассистент говорит: *«На дворе 1547 год. На коронацию первого русского царя собрались представители со всего Российского государства. О каких горестях и радостях своей жизни они поведают ему?...»*

Этап 2.1. Жеребьёвка.

Этап 3. Представление команд. Взаимная коммуникация. После выступления каждой команде задаётся по три вопроса по теме выступления. Учебные ассистенты фиксируют качество вопросов. Дополнительно указывается, что вопросы должны проверять способность аргументировать ответ, полноту и яркость речи изложения. Каждая из команд заполняет «лист оценивания».

³ Борисов Н.С. Иван III. Отец русского самодержавия. М. 2018. С. 56.

Примерный «Лист ВЗАИМНОГО оценивания командной работы»⁴

Критерий	2 балл	1 балл	0 баллов
Соответствие ролевой модели исторического персонажа (воин, крестьянин, невеста князя, знахарь)	Полностью соответствует	Частично соответствует	Не соответствует предложенной теме
Выступление с опорой на рекомендованные и дополнительные источники и литературу	Выступление содержит как рекомендованную, так и дополнительную литературу. Команда демонстрирует умение пользоваться разными типами источников (монография, научно-популярная статья СМИ, интервью со специалистом, исторический источник)	Выступление только с опорой на рекомендованную литературу	Выступление выполнено без опоры на рекомендованные источники. В качестве основных «источников» приведены реферативные материалы электронных энциклопедий
Оригинальность подачи. Аудио-сопровождение и эмоциональность устного рассказа. Коммуникация с аудиторией	Во время выступления применяется неожиданный (нестандартный) вариант подачи, который удивит и «зацепит» аудиторию. Команда демонстрирует открытость, способность делиться своими идеями, наработками	Выступление носит оригинальный характер, применяются аудио-визуальные средства, но выступающие совсем не взаимодействуют с вниманием аудитории.	Выступление носит неоригинальный характер подачи. Не используются инструменты для визуального представления.
Соблюдение логики в выступлении. Аргументация при ответах на вопросы	В выступление прослеживается логика выступления. Совместно с другими членами команды вырабатывает ответы на вопросы аудитории	В выступлении прослеживается логика выступления. Команда не способна аргументированно ответить на вопросы	Выступление не структурировано, нарушена последовательность, не прослеживаются причинно-следственные связи. Выступление прерывается внезапно. Отсутствует вывод
Соблюдение временного	Выступление длится не более 10 минут	Выступление длится не более 15 минут	Выступление длится более 20 минут

⁴ При составлении «Листа оценивания» за основу были взяты работы: Добрякова М.С., Казакова Е.И. Атлас практических решений. Поддержка и развитие «мягких навыков». М. НИУ ВШЭ. 2023. С. 50-57

тайминга.			
-----------	--	--	--

5. Роль игры в роли игры в достижении планируемых результатов ДОЦ «История России».

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине	Содержание универсальной компетенции выпускника во ФГОС 3++ для бакалавриата ⁵	Формируется ли во время деловой игры? ⁶
УК-1 Системное и критическое мышление		Да. Деловая игра помогает комплексно применить школьные знания, информационный материал онлайн-курса в SmartLMS и рекомендованной литературы. Во время подготовки одной из команд был выполнен нетривиальный продукт, взаимодействуя с источниками одновременно из разных сфер жизни (в текстах историко-культурного памятника «Домострой», найдены рецепты кулинарии и повседневности ведения быта). Состязательный эффект стимулирует команды к творческому поиску дополнительных исторических и литературных источников, просмотру художественных фильмов по средневековой тематике, посещению музейных выставок. Происходит творческое осмысление через создание нового продукта- яркого образа в роли князя, крестьянки или воина-помещика.
УК-3 Командная работа и лидерство	Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде	Да. Игра нацелена на развитие навыков коммуникации и сотрудничества. Студенты понимают, что для качественного решения новой ситуации «создания роли», необходимо не только объединиться, но и распределить обязанности между члена командной группы, здесь происходит формирование лидера подгруппы. Формируется способность «генерировать идеи совместно», команда «невесты князя», совместно собирались на регулярные видеоконференции, где было решено взять этнографическое интервью у знакомой бабушки из Вологодской области (особая культурная часть Русского Севера). Именно на этом этапе у студентов, которые в начале семинарских занятий проявляли незаинтересованность или скепсис, мы замечаем

⁵ <https://fgosvo.ru/fgosvo/index/24> ФГОС ВО (3++) по направлениям бакалавриата

⁶ При заполнении данного раздела мы опирались на работу: Сагитов Е.Б., Брун И.В., Павлов С.В. Каковы ключевые индикаторы универсальных компетенций и как они соотносятся с ожидаемыми результатами высшего образования? // Вестн. Том. гос. ун-та. 2024. №501. С. 190-198

		возрастание мотивации. Происходит понимание, что не смотря на «непрофильный предмет», полученные от командной работы знания и навыки в возможно применить в реальной жизни.
УК-6. Самоорганизация и саморазвитие	Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию	Да. Так как подготовка к игре занимает относительно небольшое время, студенты понимая свои слабые и сильные возможности распределяют функционал подготовки к игре, выбирают оптимальную для себя форму участие в игре (создание презентации и подготовка аудио-визуального сопровождения/ поиск дополнительных источников и посещение музея/ участие в подготовке эмоционального выступления в начале и конце выступления и т.д.

6.Трудности, возникшие при проведении деловой игры. Возможные перспективы.

1. Несмотря на повышенную мотивацию при защите заданий, **трудно было оценить реальный вклад каждого** участника команды в работу. Решили эту проблему с привлечением «эксперта со стороны»-учебного ассистента, следившего за выступлением и задававшим вопросы. Ввели в практику игры взаимный «лист оценки команды», который перекрестно заполнялся на каждую команду участниками из другой.

2. У части первокурсников возникли **эмоциональные трудности** с самостоятельным делением на команды. Аналогичное наблюдалось с поиском дополнительной литературы и источников, студенты ожидали более строго «учительского» вмешательства (2 модуль, 1 курс). Решался вопрос при помощи дополнительной созданной мной презентации о дополнительных электронных ресурсах по истории. В презентацию курса была добавлена мысль, которая затем проговаривалась на семинарах, что, несмотря на непрофильность «ДОЦ История России», данная имитационная игра — это возможность узнать и повысить свои soft-skills (такие мягкие навыки, как работа в команде, умение договариваться, проявление креативности и лидерских качеств) и продемонстрировать их коллегам. В 2024/2025 учебном году для повышения нетворкинга и обмена идеями внутри команды сразу же было рекомендовано создать отдельный чат в мессенджерах.

3. **Временная энергозатратность.** Временной регламент для каждой команды - 10 минут на выступление и 5 минут на вопросы экспертов и других команд, но практика показала, что для создания эмоционального эффекта студенты используют аудио-видео и другие визуальные среды (музыка, тематическое приготовление аудитории, инсценировка выхода князя и т.д.). В итоге, несмотря на важную методическую значимость, это занимает больше

отведённого на один семинар времени. Творческий подготовка, поиск дополнительных источников приводят к тому, что время на подготовку к игре занимает у студентов значительно больше времени, чем подготовка к классическому формату семинарской работы. Планируется обратиться к руководству ДОЦ с возможностью пересмотра формулы оценки дисциплины в пользу увеличения «веса» контактной работы на семинаре.

4. Возможные перспективы. Расширение практики приглашения на игру в качестве экспертов (которые могут выступить от лица «Царя» и «Боярской думы») профессиональных историков-аспирантов Школы исторических наук ФГН НИУ ВШЭ, коллег-сотрудников Государственного исторического музея, Музея древнерусской культуры и искусства имени Андрея Рублева (студенты знакомятся со специалистами исторической индустрии, которые обычно рады живому интересу студентов и радостью делятся дополнительной информацией о новых музейных и архивных выставках. Затем приглашают студентов на экскурсии, дарят «мерч» музея и даже недавно вышедшие книги)