

## **ВОЗМОЖНОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ИНТЕРАКТИВНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЯХ В МЕДИЦИНСКОМ КОЛЛЕДЖЕ.**

**Испирьян Ю.Н. преподаватель профессионального модуля**

В практике обучения в медицинском колледже широко используются технологии, в основе которых лежит игровое моделирование. Игровое обучение предполагает решение проблем, связанных с профессиональной деятельностью, карьерой, человеческими взаимоотношениями и личными трудностями, оно является эффективным средством формирования профессиональной компетентности выпускников. Игровые интерактивные технологии - это технологии, построенные на групповом взаимодействии с опорой на личный практический опыт участников. Опыт, полученный студентами в игровом взаимодействии, может оказаться даже более продуктивным по сравнению с приобретенным в профессиональной деятельности. Это происходит по нескольким причинам. Во-первых, игровые технологии позволяют увеличить масштаб охвата действительности, наглядно представляют последствия принятых решений, дают возможность проверить альтернативные решения и примерить те или иные социальные роли. Во-вторых, информация, которой пользуется человек в реальности, в большинстве случаев неполная, искаженная, в игре же ему предоставляется хотя и неполная, но точная информация, что повышает доверие к полученным результатам и стимулирует процесс принятия ответственности.

Важными условиями, обеспечивающими эффективность применения игровых технологий обучения, являются те принципы организации и правила, которые способствуют достижению поставленных в обучении целей и задач:

- 1) организация необходимой для проведения игры пространственной среды, подготовка для нее всего необходимого;
- 2) проигрывание обучаемыми разнообразных игровых ролей с учетом индивидуальных (интеллектуальных и творческих) способностей каждого участника, проявляемых в процессе игрового взаимодействия;
- 3) обучение в ходе игры взаимодействует через создание и строгое соблюдение сформулированных с участием студентов правил игры;
- 4) соблюдение достаточно жесткого временного регламента;
- 5) обязательность участия студентов во всем цикле игры;
- 6) обеспечение преподавателем новизны как в содержательном плане, так и в выборе технологии обучения.

В практике обучения можно использовать различные виды игрового взаимодействия. Наиболее рациональной технологией организации такого взаимодействия студентов, которая предполагает диалог, опору на жизненный опыт и сферу чувств молодого человека, является социально-психологический тренинг. Социально-психологический тренинг - это форма специально организованного общения, психологическое воздействие которого основано на активных методах групповой работы. Его основная цель - формирование межличностной составляющей будущей профессиональной деятельности путем развития психодинамических свойств человека и формирования его эмоций, интеллекта, компетентностей.

Тренинг как технология обучения в общем виде может выполнять диагностическую, обучающую, психотерапевтическую и коммуникативные функции, когда выявляются зоны потенциального развития и коррекции, происходит усвоение определенных знаний и форм поведения, студенты приобретают навыки работы в команде

В практике профессиональной подготовки используются разнообразные виды тренингов. Большую эффективность в подготовке специалистов дают коммуникативные тренинги по развитию вербальной и невербальной компетентности обучаемых, их интерактивных умений и навыков. Коммуникативный тренинг включает в себя и поведенческий тренинг, т.е. обучение навыкам, лежащим в основе делового поведения, общению с пациентами, лидерским навыкам.

Использование элементов социально-психологического тренинга возможно в ходе адаптационного периода первокурсников на первых занятиях, на этапе мотивации интерактивного практического занятия, когда важно сфокусировать внимание студентов на проблеме и вызвать интерес к обсуждаемой теме. Это может быть короткая история, проблемная ситуация, небольшое задание, разминка. В основной части занятия возможно использование целой серии интерактивных тренинговых упражнений, которые на заключительном этапе занятия помогают студентам осознать, осмыслить как можно использовать полученные знания и навыки в жизни.

В ходе использования тренинга нам кажется необходимым использование следующих рекомендаций:

- следить за временем, чтобы не нарушать правила оптимального временного режима;
  - избегать длительной дискуссии по общим вопросам или возвращению к вопросам, оставленным «на потом»;
  - задавать ряд острых коротких вопросов, на которые все участники по очереди должны дать ответы;
  - предлагать коллективное задание на 3-5 мин и завершать его публичной презентацией;
  - оставлять на конец игрового занятия какую-нибудь важную информацию или предлагать нужный раздаточный материал;
  - получать от участников обратную связь (например, какие эмоции и чувства они испытывали во время тренинга или в данный момент);
  - напоминать обучаемым, чего им удалось достичь («сухой остаток»), или написать на доске вопросы, за которые можно будет взяться на следующем занятии;
- благодарить всех за сотрудничество в достижении целей учебной программы.

Исходная ситуация - это способ организации ролевой игры. При создании ситуации необходимо учитывать обстоятельства реальной действительности взаимоотношений коммуникантов. Речевые ситуации должны вызывать речевую реакцию у студентов.

Ролевые действия - это действия, которые выполняют учащиеся, играя определенную роль. Ролевые действия как разновидность игровых действий органически связаны с ролью - главным компонентом ролевых игр и составляют основную, далее неразложимую единицу развитой формы игры.

При организации ролевой игры преподавателю важно сообщить студентам тему, чтобы они имели возможность обсудить ее посредством осмысления собственного жизненного опыта. Далее необходимо познакомить их со сценарием, игровыми задачами, ролями и дать возможность им продумать самостоятельно игровое поведение, таким образом, подготовившись к игре. В ходе проведения игры задача педагога заключается в том, чтобы проследить за соблюдением правил игры, разъяснить в случае необходимости какие-то важные моменты и способствовать взаимодействию участников. На этапе анализа произошедшего игрового моделирования, необходимо помочь студентам сопоставить происходящее с реалиями, с их жизненным опытом. В результате использования игровой технологии в практике обучения расширяется жизненный практический опыт участников и приобретает право выбора той или иной линии поведения.

Как правило, ролевые игры используются в основном, на четвертом, интерактивном этапе занятия, которому отводится основная часть учебного времени. Иногда из числа ролевых игр выделяют деловые, во время которой участники погружаются в смоделированную ситуацию, взятую из реальной жизни, либо вымышленную. Участникам предлагается решить проблему (распределившись по ролям), следуя предложенным правилам и условиям.

Учебная деловая игра - это целенаправленно сконструированная модель какого-либо реального процесса, имитирующая профессиональную деятельность и направленная на формирование и закрепление профессиональных умений и навыков. В деловой игре, в отличие от моделирования, более разработаны процедура, правила и условия игры, моделирование же максимально приближает участников к какой-то жизненной ситуации. В каждой игре свой порядок проведения. В отличие от имитации, деловая игра (моделирование), как правило, не предполагает использования каких-то устоявшихся процедур. Деловые игры являются одной из самых сложных образовательных технологий, поэтому требуют определенной предварительной подготовки студентов к совместной работе в малых группах. Деловые игры (моделирование) способствуют приобретению тех же навыков (умений), что и ролевые игры (имитации), а кроме того, позволяют глубоко вжиться в проблему, понять ее авторов.

Наличие «цепочки решений», вырабатываемых в условиях внутригруппового и межгруппового взаимодействия, также выделяет деловую игру как специфическую интерактивную технологию. В деловой игре моделируется реальная профессиональная ситуация, требующая управленческого решения; деловые игры имеют блок-структуру, в которую заложен более или менее жесткий алгоритм «правильности» и «не правильности» принимаемого решения.

Проведение деловой игры на занятиях по педагогике с будущими учителями может выглядеть следующим образом:

1. Вначале можно обсудить со студентами проблемы, связанные с медицинской сестры в стационаре и состояние современного здравоохранения в целом. Этот этап называется проблемно-ориентировочным.

2. На этапе переживания студентам задаются вопросы с целью выяснения степени их знакомства с данными проблемами. Они могут поделиться здесь переживаниями, полученными в ходе контакта с медицинскими учреждениями или впечатлениями на основе собственного опыта, когда происходит осмысление процесса.

3. Этот этап можно назвать этапом осмысления ситуации на основе анализа научной литературы.

4. На подготовительном этапе организуется изучение ситуации и распределение ролей, сбор необходимой информации, работа в группах.

5. В заключение необходимо провести анализ деловой игры и подведение ее итогов преподавателем.

6. Очень важным является этап рефлексии, осмысление различных точек зрения, представленных участниками деловой игры, выделение из этого объемного потока информации тех ориентиров, которые могут стать основой для профессионального самосознания студентов.

Таким образом, возможности игровых интерактивных технологий широки:

- они позволяют глубоко и многоаспектно рассмотреть достаточно большой спектр проблем;
- в них происходит обучение «через действие», организуется социальное взаимодействие и осуществляется подготовка к конструктивному профессиональному общению;
- способствуют большей активности участников взаимодействия в процессе обучения;
- насыщены содержательной и многогранной обратной связью;
- формируют ценностные ориентации и установки профессиональной деятельности;
- предоставляют возможность всестороннего анализа, интерпретации, осмысливания полученных результатов;
- способствуют проявлению всех качеств личности, ее индивидуальных особенностей.

Сложно переоценить роль игровых профессионально-образовательных технологий в процессе формирования системы инвариантных и вариативных компетенций будущих специалистов.