

Антонова Галина Петровна

преподаватель

КГБПОУ «Канский медицинский техникум»

г. Канск, Красноярский край

Ситуационно-ролевые игры как метод интерактивного обучения студентов медиков

Аннотация: в статье рассматривается роль ролевых игр как один из методов, применяемых при изучении профессиональных модулей в медицинских техникумах. Ролевые игры способствуют развитию творческих навыков и позволяют применять накопленные знания, а также помогают воссоздать реальные условия профессиональной деятельности.

Ключевые слова: ситуационно-ролевая игра, интерактивное обучение, профессиональный модуль, моделирование.

Интерактивное обучение – обучение, построенное на взаимодействии всех обучающихся и педагога. Этот метод наиболее соответствуют лично-ориентированному подходу, так как он предполагает коллективное обучение в сотрудничестве. Преподаватель при этом выступает в роли организатора процесса обучения. Интерактивное обучение основано на прямом взаимодействии студента со своим опытом и опытом других студентов, так как новое знание, умение формируется на основе такого практического опыта [3, с. 206-207].

Целесообразность использования активных методов согласуется и с данными экспериментальной психологии, согласно которым усваивается 10% материала, принятого на слух, 50% материала увиденного, и 90% из того, что обучающиеся сделали сами [1, с. 14].

В последние годы широкое распространение в медицинском образовании получил метод ситуационно-ролевой игры. Теоретическим базисом этого метода является положение о решающей роли активной, специально организованной деятельности студентов в процессе усвоения профессиональных модулей.

Суть метода ситуационно-ролевой игры состоит в импровизированном разыгрывании клинической ситуации, моделирующей типичную профессиональную деятельность и проблемы, которые возникают в ходе этой деятельности. В игре участвуют несколько студентов, которые по ходу используют роли отдельных персонажей ситуации. Одна и та же ситуация может проигрываться несколько раз, чтобы дать возможность участникам игры побывать в разных ролях.

Существуют многочисленные модификации ситуационных игр с использованием различных методик. Однако обязательным условием является проигрывание нескольких игр по нарастающей сложности. Моделируемая в игре ситуация должна максимально приближаться к реальной действительности [2, с. 37].

В основу любой ролевой игры положен принцип моделирования и решения различных ситуаций: постановка диагноза, составление плана диагностических исследований, протокола лечения. При этом отрабатывается возможность индивидуальной и групповой оценки деятельности участников игры. Профессионально ориентированные ролевые игры повышают мотивацию студента к изучению темы занятия, лучшему усвоению учебного материала.

Таким образом, при выборе ситуации очень важно учесть следующее:

- 1) Содержание ситуации должно быть адекватно реальной профессиональной деятельности.
- 2) Проблемы, возникающие в игре, должны быть значимы для участников игры.

Целью ролевой игры является формирование познавательных и профессиональных мотивов, системного клинического мышления будущего специалиста в соответствии с основными компетенциями.

Структура проведения ролевой игры предусматривает несколько этапов:

1 этап: ознакомление студентов с исходной информацией, определение задач игры и учебных задач, распределение ролей;

2 этап: анализ исходной информации, подготовка к выполнению ролевых функций;

3 этап: выполнение участниками ролевых функций, анализ результатов игры студентами;

4 этап: подведение итогов игры преподавателем, анализ эффективности игры в достижении поставленных целей. В этом случае хорошим помощником преподавателя и обучающихся является оценочный лист, в котором находят отражение критерии и показатели оценки результатов. Пример оценочного листа по диагностике заболеваний органов дыхания приведен в таблице 1.

Таблица 1

Критерии		ФИО студентов					
Знаю:	<ul style="list-style-type: none"> • основные жалобы при заболеваниях органов дыхания, их диагностическое значение; • особенности сбора анамнеза заболевания и анамнеза жизни у больных с заболеваниями органов дыхания. 						
Умею:	<ul style="list-style-type: none"> • проводить расспрос больного с заболеваниями органов дыхания, выявлять основные жалобы, детализировать их; • выявлять симптомы заболевания 						

	при осмотре; <ul style="list-style-type: none"> • проводить пальпацию, перкуссию, аускультацию органов дыхания, оценивать результаты; • интерпретировать диагностические исследования; • Оценивать полноту и правильность выполнения задания. 						
ИТОГО							

Показатели:

3 балла: знаю и умею.

2 балла: знаю, но сомневаюсь при выполнении.

1 балл: затрудняюсь.

Последующая дискуссия должна установить проблемы, которые имели место, определить и показать соответствие игры будущей профессиональной деятельности студентов.

Успех учебных игр как метода обучения зависит от материально-технического обеспечения аудитории, наличия медицинского инструментария, муляжей, медицинской документации, средств отображения информации, электронных образовательных ресурсов и т.п.

Таким образом, ролевая игра способствует развитию творческого потенциала и познавательного интереса к определенному профессиональному модулю, позволяет объективно оценить подготовку студента к занятию, развивает у него навыки публичных выступлений, умение формулировать мысль с использованием профессиональных терминов, формирует стереотип профессионального поведения. Анализ проведения игры помогает объективно оценить уровень подготовленности студента.

Список литературы

1. Артюхина А.И. Педагогическое проектирование образовательной среды / А.И. Артюхина // Вестник ВолГМУ. Волгоград. 2012. С.26.
2. Голубчикова М.Г., Горбачева С.М., Маньков А.В. Проект системы стандартов контроля качества обучения в дополнительном медицинском образовании: Методические рекомендации. – Иркутск: РИО ГБОУ ДПО ИГМАПО, 2014. – 43 с.
3. Кудрявая Н.В., Уколова Е.М., Молчанов А.С., Смирнова Н.Б., Зорин К.В. Врач-педагог в изменяющемся мире: традиции и новации / Под редакцией академика РАМН, проф. Ющука Н.Д. – М: ГОУ ВУНМЦ МЗ РФ, 2011. – 304 с.