**Прогрессивная педагогика и образовательные технологии. «Деловая (ролевая) игра» как один из активных методов обучения в системе СПО.**

**(слайд2**) ЦЕЛЬ: Определить методы и приемы (используя современные технологии), с помощью которых преподаватель активизирует познавательную деятельность студентов на занятиях клинических дисциплин

**(слайд3**) Образовательная технология (технология в сфере образования) - это совокупность научно и практически обоснованных методов и инструментов для достижения желаемого результата в любой области образования.

  Понятие "*образовательная технология*" представляется несколько более широким, чем "*педагогическая технология*" (для педагогических процессов), ибо образование включает, кроме педагогических, еще разнообразные социальные, социально-политические, управленческие, культурологические, психолого-педагогические, медико-педагогические, экономические и другие смежные аспекты. С другой стороны, понятие "*педагогическая технология*" относится (что очевидно) ко всем разделам педагогики.

**(слайд4)** Так педагогическая технология может функционировать в качестве науки, исследующей наиболее рациональные пути обучения и воспитания (**научный аспект**), в качестве системы способов, принципов и регуляторов, применяемых в обучении и воспитании (**процессуально - описательный аспект**) и в качестве реального процесса обучения и воспитания (**процессуально - действенный аспект**).

Что в наиболее общем виде и отражает **технологический** **процесс** к обучению

**(Слайд5) Технологический подход к обучению  
означает:**

1. Постановку и формулировку диагностируемых учебных целей, ориентированных на достижение запланированного результата обучения.

2. Организацию всего хода обучения в соответствии с учебными целями.

3. Оценку текущих результатов и их коррекцию.

4. Заключительную оценку результатов.

(**слайд6)**  **Признаки педагогической технологии**

1. цели (во имя чего необходимо преподавателю ее применять);
2. наличие диагностических средств;
3. закономерности структурирования взаимодействия педагога и учащихся, позволяющие проектировать (программировать) педагогический процесс;
4. система средств и условий, гарантирующих достижение педагогических целей;
5. средства анализа процесса и результатов деятельности преподавателя и учащихся.

(**слайд7)** Инновация в образовании

*Инновация* (от лат. *in —* в, *novus —* новый) означает нововведение, новшество. Главным показателем инновации является прогрессивное начало в развитии учебного заведения по сравнению со сложившимися традициями и массовой практикой.

(**слайд8**) Инновации в системе образования связаны с внесением изменений:

* в цели, содержание, методы и технологии, формы организации и систему управления;
* в стили педагогической деятельности и организацию учебно-познавательного процесса;
* в систему контроля и оценки уровня образования;
* в систему финансирования;
* в учебно-методическое обеспечение;
* в систему воспитательной работы;
* в учебный план и учебные программы;
* в деятельность учащегося и преподавателя.

**(слайд9) Обзор современных педагогических технологий**

* ***Информационные (компьютерные, мультимедиа, сетевые, дистанционные) технологии***
* ***Проектные технологии***
* ***Игровые технологии : имитационные; операционные; исполнение ролей; «деловой театр»; психодрама и социодрама***
* ***Технологии личностно-ориентированного образования***
* ***Этнопедагогические технологии***
* ***Коллективные и групповые способы обучения***

***Тренинги***

**(слайд10) Каталог инновационных методик (интерактивные методы обучения**

1. Мозговой штурм;
2. Проблемное обучение;
3. Дебаты;
4. Ролевые игры;
5. Деловая игра;
6. Форум;
7. «Думай и слушай»;
8. Панельная дискуссия;
9. Программа саморазвития и т.д.

**(слайд11) Каталог электронной продукции (общепринятая система)**

1. Компьютерные обучающие программы, включающие в себя электронные учебники, тренажеры, практикумы, тестовые системы;
2. Обучающие системы на базе мультимедиа-технологий, построенные с использованием персональных компьютеров, видеотехники, накопителей на оптических дисках;
3. Средства телекоммуникации, включающие в себя электронную почту, телеконференции, локальные и региональные сети связи, сети обмена данными и т.д.;
4. Электронные библиотеки, распределенные и централизованные издательские системы.

  Сегодня современный учитель, чтобы качественно и в полном объёме донести знания до своих студентов,  должен идти в ногу со временем, использовать современные  технологии, самообучаться, давать студенту на уроке больше свободы и самостоятельности, тем самым развивая в нём личность, подготавливая будущего специалиста к самостоятельной жизни в огромном мире различных технологий и информаций.  Их многообразие может применяться педагогом на основе различных требований. Правильность  выбора  и применение педагогической технологии очень важны в образовательном  процессе.

     В своем докладе хочу остановиться на технологиях, которые успешно, результативно применяю на своих уроках  клинических дисциплин (**слайд 12** )Это один из активных методов  обучения - « деловая (ролевая) игра». В ходе обучения  студенты учатся  критически мыслить,   развивать профессиональную компетентность,у ребят формируется  умение  применять теоретические знания в практических ситуациях.  Игровая технология наилучшим образом  имитирует  живую динамическую обстановку реального, помогает  обыграть на примерах действие конкретных факторов среды.

Игровая деятельность как нельзя лучше подходит для развития коммуникативных навыков. Помогает дстудентам овладеть средствами коммуникации, потому что большая часть времени на занятиях уделяется формированию личностных качеств, их чувств, эмоций, духовному слою, возвышающемуся над материальным, что чрезвычайно актуально на современном этапе развития общества.

(**слайд 13)** Игра – одна из самых демократичных и доступных видов искусства для обучающихся. Она позволяет решить многие актуальные проблемы современной педагогики и психологии, связанные с:

- художественным образованием и воспитанием обучающихся;

- формированием эстетического вкуса;

- нравственным воспитанием;

- воспитанием воли, развитием памяти, воображения, инициативности, фантазии, речи;

- развитием коммуникативных качеств личности.

(**слайд14)-** созданием положительного эмоционального настроя, решением конфликтных ситуаций через игру;

Деловая (ролевая) игра в колледже – одно из средств воспитания умственной активности обучающихся. Выбор игры определяется учебно-воспитательными целями урока. Кроме того, игра должна быть доступной для обучающихся, соответствовать их потребностям и интересам. Понятно, что непосильное задание отбивает интерес к игре; очень простое – воспринимается как развлечение. Игра должна быть посильной, но в то же время содержать некоторые трудности, требующие от студента напряжения внимания, памяти.

 (**слайд15**)         Проводя занятия в форме игры я использую  индивидуальную, парную и групповую работу студентов. Студенты привлечены к работе с документами и различными источниками информации. Через игровые технологии,  у учащихся развивается самостоятельность, значительно возрастает интерес к выбранной профессии, появляется желания проявления их творческого потенциала.

(**слайд16)** Одна из задач педагога - активное внедрение в образовательный процесс ***разнообразных игр,*** *требующих от студентов преобразующей и поисковой деятельности.*

К этой группе относятся игры, направленные на формирование навыков социального восприятия в процессе взаимодействия детей друг с другом, для этого используется обыгрывание конфликтных (проблемных) ситуаций и моделирование выхода из них.

(**слайд17)**Таким образом, игровые методы обучения позволяют мне:

* развивать у студентов коммуникативные умения и навыки;
* приучать работать в команде;
* обеспечивать студентов необходимой информацией, без которой невозможно реализовать совместную деятельность;
* вести грамотный диалог (диспут) учитель – ученик;
* смена форм деятельности способствует снятию нервной нагрузки студента, располагает его к диалогу и действию;

   (**слайд18**)     Приступая к организации  активного метода обучения на уроках «деловая(ролевая) игра», я стараюсь учитывать следующие правила:

* в работу вовлекать наибольшее количество студентов.
* проявить  заботу «о психологической» подготовке участников.
* уделять большое внимание подготовке помещения, материала, условий, постановке цели « деловой(ролевой) игры», подготовить все необходимое участникам для работы в больших и малых группах.
* обозначить каждому участнику  в группе свою роль, при этом, в случае необходимости, всегда иметь возможность заменить их другими.
* преодолеть стереотипы в обучении, развивать творческие способности студентов, создавать при этом необходимые условия для формирования профессиональных компетенций, умения самостоятельно мыслить, ориентироваться  в новой ситуации, находить свои подходы к решению проблемы.

  (**слайд19**)   Приобретенные в процессе игры практические навыки позволяют будущему специалисту избежать ошибок, которые возникают при переходе к самостоятельной трудовой деятельности. Считаю, что отличительными достоинствами метода « деловая игра» являются очень многие факторы.

       Во-первых, студенты испытывают удовольствие, есть высокая мотивация, эмоциональная насыщенность процесса обучения. Во время « деловой(ролевой) игры» происходит подготовка к профессиональной деятельности, формируются знания, умения. В этот момент, на мой взгляд, резко возрастает уровень использования наглядности на уроке, повышается производительность труда преподавтеля и студента. Большую роль играют и межпредметные связи с общеобразовательными и специальными дисциплинами, что позволяет учащимся получить более прочные знания сразу по нескольким предметам. Изменяется отношение студентов  к персональному компьютеру  ни как к игрушке, а в качестве универсального инструмента для работы в любой сфере человеческой деятельности.

               Я, как  преподаватель, обращаю огромное внимание на логическую подачу  учебного материала, что значительно  повышает уровень  знаний студентов.

  (**слайд20)**  Применение на своих уроках метода «деловая(ролевая) игра» дает свой положительный результат:

               Студенты более активно и с наивысшим интересом принимают участие во всех конкурсах профессионального мастерства, олимпиадах и викторинах, и, что не менее важно, проявляют повышенный интерес к своей будущей профессии. (**слайды 21, 22, 23,24)**

(**слайд25**) Вашему вниманию хочу предоставить ***Анализ контроля знаний и умений студентов по ПМ «Выполнение работ по профессии мл.медсестра по уходу за б-ми»***  
МДК 01 «Теория и практика сестринского дела»(1 полугодие)  
МДК 03 «Технология оказания медицинских услуг» (2 полугодие)(качество знаний повышается…)  
 **(слайд26**) **Заключение**: Анализ применения на своих уроках одного из   активных методов обучения «деловой(ролевой) игры» показал, что все вышесказанное способствует совершенствованию учебно-воспитательного процесса и подготовки специалистов к их  профессиональной деятельности в современный период, и это лишь один из методов,  который можно использовать в  новых образовательных технологиях.

**Литература**

1. Абрамова Г.С. «Возрастная психология» М., изд. «Академия» 1999 г
2. «Азбука общения» под общей редакцией Л.М. Шипицина, О.В. Защиринская, А.П. Воронова, Т.А. Нилова. изд. «Детство-Пресс» СПб 2001 г.
3. Аникеева Н.П. «Воспитание игрой» М. 2007 г.
4. Артемова Л.В. «Окружающий мир в дидактических играх» М. 2002 г.

ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ СРЕДНЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ РК

**«**Керченский медицинский колледж им. Г.К. Петровой**»**

Методический доклад на тему:

**Прогрессивная педагогика и**

**образовательные технологии. «Деловая (ролевая) игра» как один из активных методов обучения в системе СПО.**

Подготовил: преподаватель Мамаева В.В.

КЕРЧЬ, 2015