**«Применение и реализация игровых методов в учебном процессе»**

Преподаватель ГБПОУ «Ейский медицинский колледж»

Сапожникова Н.Г.

г. Ейск, Краснодарский край

 Игровые методы как форма активного обучения нашли широкое применение в учебном процессе. Ролевая игра наиболее подходит для подготовки медицинских работников и является своеобразным отражением реальных ситуаций и общественных отношений. Коммуникативное взаимодействие партнеров в ролевой игре обеспечивает формирование профессионально значимых умений коммуникативной компетенции. В учебной ролевой игре воссоздается динамика профессиональной деятельности и мышления участников игры в моделируемой ситуации профессионального общения.

 Для обеспечения преемственности в деятельности обучаемых, характер учебных действий должен быть максимально приближен к производственной ситуации. Поскольку на этом этапе студенты взаимодействуют на уровне навыка оперирования репликой/фразой в конкретной ситуации общения, который предполагает наряду с сознательностью и гибкостью в использовании языкового материала, определенный автоматизм и быстроту реакции. Деятельность студента на подготовительном этапе характеризуется необходимостью овладеть навыками и умениями, позволяющими реализовать себя в личностно значимом общении и ролевой игре:

 - в сфере ролевого поведения - умение принять роль, т.е. соответствовать определённому эталону поведения, требованиям и ожиданиям окружающих (ролевому ожиданию ).

- в сфере общения - умение обменяться информацией в результате реализации коммуникативного акта, предполагающей вхождение в контакт, его поддержание и завершение, умение использовать невербальные средства: мимику, жест, позу и др.

Игра — это уникальный механизм аккумуляции и передачи профессионального опыта, как практического — по овладению средствами решения задач, так и этического, связанного с определенными правилами и нормами поведения в различных ситуациях. Появление игрового метода связано с требованиями повышения эффективности обучения за счет более активного включения слушателей в процесс не только получения, но и непосредственного (здесь и теперь) использования знаний.

 Игра — удобная основа для построения имитационной деятельности по разрешению различных (в т. ч. и практических) проблем. В ходе игры происходит ускоренное освоение предметной деятельности за счет передачи активной позиции: от роли игрока — до соавтора игры. Модель реализуется через правила.  Правила игры— это те положения, в которых отражается сущность игры, соотношение всех ее компонентов. Правила могут быть перенесены в игры из культурного контекста, взяты из жизни или придуманы специально для игры.

 При проведении практических занятий использую игровые методы. Анализ модели деятельности акушерки показывает востребованность умений коммуникативного взаимодействия и это актуализирует использование интерактивных технологий в процессе подготовки. Чаще использую ролевые игры, создавая производственную ситуацию. При изучении темы использую пациент-акушерка, где акушерка ведет прием, пациент должен хорошо знать особенности жалоб, отклонения в репродуктивной системе и общего состояния при гинекологических заболеваниях. Одновременно работают с документацией, учатся выписывать направления на анализы, к врачу гинекологу и другим специалистам. Часто пациентка помогает акушерке, задавая вопросы. Производственную ситуацию могут создавать и студенты. На рубежной аттестации по теме вводятся роли акушерки приемного отделения, постовой, процедурной акушерки гинекологического отделения и выполнение медицинских услуг на фантоме.

 В учебной ролевой игре воссоздается динамика профессиональной деятельности и мышления участников игры в моделируемой ситуации профессионального общения. Ситуационный аспект заключается в том, что макроситуация игры состоит из микроситуаций, разыгрывание которых осуществляется на подготовительном этапе. Определяем наиболее профессионально значимые, в тоже время типичные микроситуации, т.е. создаем банк микроситуаций к конкретной ролевой игре. Практика взаимодействия в данных ситуациях - игровое моделирование -обеспечивает формирование ролевого поведения студентов. Часто в ролевой игре присутствует совокупность моделей различных сфер человеческой жизни, что приближает ее к реальности.

Руководитель ролевой игры, как правило, не является непосредственным участником игрового комплекса. Он — лицо «за кадром», задача которого состоит в создании и поддержании условий, репрезентирующих объективную реальность с помощью опосредованных игровых методов.

 В структуре игры необходимо выделить три основных этапа: подготовку, проведение и завершение.

 Я использую производственные ситуации пациентка-акушерка ФАП, пациентка-акушерка женской консультации, пациентка-акушерка акушерского стационара. Задачи пациентки: описать картину заболевания с указанием факторов риска, возможных осложнений, а иногда помочь акушерке, указывая на отклонения в анамнезе и во время предыдущих исследований. Во время учебной практики применяю ролевые игры, используя компетенции акушерки ФАП и продолжение оказания помощи в акушерском стационаре, обращаю внимание на исход беременности, родов в результате игры. К участию в ролевых играх по оказанию неотложной помощи привлекается вся подгруппа. В данных ролевых играх формируется практический опыт раннее изученных профессиональных модулей и является итоговым контролем эффективности обучения.

 В рамках инструментального аспекта необходимо:

* провести обсуждение результатов и анализ действий участников игры;
* рассмотреть содержательные трудности и идеи, возникавшие по ходу игры.

Игра как метод дает возможность:

* сформировать мотивацию на обучение (и поэтому может быть эффективна на стадии начала обучения);
* оценить уровень подготовленности студентов (и для этого может быть использована как на стадии начала обучения — для входного контроля, так и на стадии завершения — для итогового контроля эффективности обучения);

оценить степень овладения материалом и перевести его из пассивного состояния — знания, в активное — умение.