

ИНТЕРАКТИВНЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ

Гридина Екатерина Васильевна, преподаватель ВКК,
ГАПОУ «Елецкий медицинский колледж имени Героя Советского Союза
К.С. Константиновой»

Аннотация

В современном профессиональном медицинском образовании предпочтение отдаётся интерактивным методам обучения. В статье раскрывается один из таких методов, как ситуационно – ролевая или деловая игра. Отражается цель, методика проведения ролевой игры, роль преподавателя и обучающегося, практическая значимость.

Ключевые слова: интерактивные методы обучения; качество образования; ситуационно-ролевая игра; имитация производственной ситуации.

«Скажи мне – и я забуду; покажи мне – и я запомню; дай сделать – и я пойму» - суть интерактивного обучения.

Интерактивное обучение – обучение, построенное на взаимодействии всех обучающихся, включая преподавателя. Эти методы наиболее соответствуют личностно ориентированному подходу, так как они предполагают со-обучение (коллективное, обучение в сотрудничестве), причем и обучающийся и педагог являются субъектами учебного процесса. Преподаватель чаще выступает лишь в роли организатора процесса обучения, лидера группы, создателя условий для инициативы студентов. Интерактивное обучение основано на прямом взаимодействии студентов со своим опытом и опытом других обучающихся, так как большинство интерактивных упражнений обращается к опыту самого студента, причем не только учебному. Новое знание, умение формируется на основе такого опыта.

В последние годы широкое распространение в медицинском образовании получил метод ситуационно-ролевой, или деловой игры. Теоретическим базисом этого метода является положение о решающей роли активной, специально организованной деятельности студентов в процессе усвоения. Целесообразность использования именно 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. Использование интерактивного метода обучения в виде деловых игр приближает практическое занятие к реальным ситуациям работы фельдшера.

В ГАПОУ «ЕМК им. К.С. Константиновой» при изучении профессиональных модулей для улучшения усвоения материала широко используются разнообразные методы активного обучения, в том числе ролевые игры (деловые, имитационные), в которых главным является имитационная модель объекта познания. Суть метода ситуационно-ролевой игры состоит в импровизированном разыгрывании ситуации, моделирующей типичную для данной группы деятельность и проблемы, которые возникают в ходе этой деятельности. В игре участвуют несколько человек, которые по ходу игры 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. Их выбор определяется конкретными педагогическими задачами. Однако желательным условием является проигрывание нескольких игр по нарастающей сложности, так как участие в одной игре обычно не дает желаемого эффекта. Моделируемая в игре ситуация должна максимально приближаться к реальной действительности. Важнейшим моментом игры является характер задаваемой в ней ситуации. Ситуация включает в себя: сюжет игры, поставленную проблему, характер заданных отношений и исполняемых ролей. При выборе ситуации очень важно учесть

следующее: 1) содержание ситуации должно быть адекватно реальной деятельности, должно моделировать ее; 2) проблемы, возникающие в игре, должны быть значимы для участников игры.

При изучении ПМ 03. Неотложная медицинская помощь на догоспитальном этапе используются игры с достаточно жестким сценарием. Сценарий таких игр содержит эталоны действий на каждом ее этапе, возможные варианты состояния объекта имитации (пациента или родственников пациента) в зависимости от различных действий (правильных или ошибочных) играющих. Для каждого из этих вариантов состояний больного также имеются соответствующие эталоны действий и новые состояния в зависимости от принятых решений и т.д. При изучении других профессиональных модулей можно использовать деловые игры без жёсткого сценария.

Сценарий игры может выглядеть следующим образом: студентам раздаются роли: преподаватель называет «пациенту» его диагноз, неизвестный другим участникам, «пациент» предъявляет жалобы, характерные для данного диагноза и клинической картины, «фельдшер или бригада фельдшеров» исходя из полученных данных должен поставить и обосновать диагноз, проведя необходимое в данных условиях обследование пациента и оказать неотложную медицинскую помощь на догоспитальном этапе. Студентам с высоким уровнем подготовки может отводиться роль «контролирующего старшего фельдшера или врача», который следит за происходящим и корректирует действие «фельдшера».

Целью ролевой игры является формирование познавательных и профессиональных мотивов, системного мышления будущего фельдшера, и в соответствие с основными компетенциями – коллективной практической работы и навыков взаимодействия.

Что дает ролевая игра:

- объективно оценить подготовку студента к занятию;
- прозрачность в оценки знаний;
- развивает навыки публичных выступлений;
- развивает умение формулировать мысль с использованием профессиональных терминов;
- ролевая игра сокращает время накопления профессионального опыта.

Наряду с деловыми и ролевыми играми при изучении профессиональных модулей в колледже используются также такие интерактивные методики как, круглый стол (дебаты и дискуссия), мозговой штурм, кейс-метод, мастер-класс, интерактивная лекция, метод малых групп и другие.