

Т.М. УКЫБАСОВА, Б.Ж. ИМАНКУЛОВА

ИГРОВОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ КАК ЭФФЕКТИВНЫЙ МЕТОД ИНТЕГРАТИВНОЙ ТЕХНОЛОГИИ ОБУЧЕНИЯ НА КЛИНИЧЕСКИХ КАФЕДРАХ

Западно-Казахстанская государственная медицинская академия имени Марата Оспанова г. Актобе

Дискретно-дисциплинарная модель освоения содержания обучения на протяжении продолжительного периода обеспечивала подготовку поколений квалифицированных специалистов. Однако новые общественно-экономические отношения, изменение требований к качеству подготовки современного специалиста высшей школой обуславливают необходимость ее коррекции. Формальная разобщенность родственных дисциплин в учебных планах, неоправданные различия в понятийно- терминологическом аппарате, недостаточное использование межпредметных связей в учебном процессе не способствуют ни целенаправленному формированию целостной системы знаний обучающегося, ни усвоению способов познания, общих для многих учебных дисциплин [1].

Внутрипредметная интеграция методов, форм и средств обучения позволяет на новом уровне организовывать лекционные, групповые, практические занятия, самостоятельную работу обучающихся, курсовое и дипломное проектирование, путем использования коллективных форм познавательной деятельности и с учетом индивидуально- дифференцированных личностных характеристик разрабатывать задания разного уровня сложности, давать возможность выбора форм внутригруппового взаимодействия. В связи с этим преподавателю необходимы соответствующие навыки управления коллективной и индивидуальной учебной деятельностью обучающихся, оптимальной организации педагогического общения с применением различных форм и элементов интерактивного, проблемно-ролевого обучения. Кроме того, необходима продуманная система применения современных информационных аудиовизуальных и технических средств обучения, что, безусловно, способствует усвоению содержания профессиональной подготовки в медицинском вузе. В целом в системе педагогической и управленческой деятельности современного вуза важно методологическое и методическое освоение новых технологий обучения и самообразования, обеспечивающих интенсивное и качественное вхождение будущего специалиста в избранную профессию [2]. Педагогическая программа проектирования интегративной технологии обучения в логике деятельности преподавателя включает ряд последовательных шагов:

- критериально-целевое выделение профессионально важных и личностных качеств, объективно необходимых для осуществления познавательно-творческой и профессиональной деятельности будущего специалиста;
- изучение сложившихся познавательных интересов и практических способностей обучающихся к избранной профессиональной деятельности;
- выбор организационных форм обучения (фронтальных, групповых, индивидуальных, самообразовательных) для достижения результатов, отвечающих целевым критериям.

Важнейшими условиями, адекватными педагогическому применению интегративных технологий обучения, являются высокий уровень мотивации активной учебно-познавательной деятельности и соответствующее методическое обеспечение учебных занятий с целью придания им профессионально-практической направленности. Эффективны и педагогически оправдано игровое проектирование и ситуационное моделирование в процессе обучения, проведение междисциплинарных викторин, создание педагогических ситуаций для решения профессионально-познавательных задач, организация групповых дискуссий, выполнение научно-исследовательской работы и др. При этом необходим отбор адекватных дидактико-методических средств обучения (учебных пособий, компьютерных программ обучения и др.).

На клинических кафедрах для подготовки врача к будущей практической деятельности более подходящими являются игровое проектирование различных экстренных и других клинических ситуаций. Это развивает клиническое мышление будущего врача.

Под игровым проектированием понимают конструирование, проектирование, разработку технологии производства работ или деятельности, проводимое в игровой форме. Выделяют следующие характерные признаки метода (И.Г. Абрамова, 1988);

- наличие сложной медицинской или социальной задачи;
- групповая работа;
- имитация заседания научно-технического совета, публично защищаемого авторами проекта. Процесс игрового проектирования и особенно итоговое обсуждение часто проводят с функционально-ролевых позиций. Это позволяет формировать у слушателей более полное представление об изучаемом заболевании и принятии решения о лечении, тактике ведения.

Развитие современных технологий бизнес-образования направлено на формирование не только определенных знаний, умений и навыков, но и способностей их применения на практике - особых компетенций.

Компетентный подход - это приоритетная ориентация на образовательные цели. Вектор образования: обучаемость, самоопределение (самодетерминация), самоактуализация, социализация и развитие индивидуальности (Э. Зеер).

Игровое проектирование карьеры можно представить в виде развернутого плана трансформации системы требований с языка знаний на язык компетенций в процессе игровой учебной деятельности.

Игровые технологии образования предполагают развитие различных видов активности: общения, учения, познания и др. Студент-игрок как субъект образования развивает свои профессионально-ориентированные компетенции, взаимодействуя с другими субъектами образования (своими студентами), имитируя в игре свою профессионально-направленную деятельность, что необходимо для осмысления правильности выбора профессии.

Процесс проектирования обучения, по-нашему мнению, целесообразно начинать с первого курса в рамках профессиональных предметов. Это позволит усилить мотивацию студентов и создать среду для коллективного обсуждения ценности приложения фундаментальных дисциплин, а также улучшить самоорганизацию самостоятельной работы.

Процесс проектирования обучения можно разбить на три этапа.

1. На первом этапе (1-3 курсы) будущая профессия представляется в виде идеального теоретического объекта, удовлетворяющего перспективным личным и общественным требованиям. Базой для прогнозирования карьеры и может служить модель выпускника вуза.

2. На втором этапе (4-5 курсы) создаются игровые «образцы» карьеры и проводится игровая апробация их свойств. Теоретические модели карьеры трансформируются в экспериментальные модели с их последующим анализом и оценкой в игровой деятельности: модель корректируется, подтверждается или опровергается.

3. На третьем этапе (6-7 курсы) осуществляется доработка теоретической модели и разработка прогностических рекомендаций по развитию карьеры с учетом пожеланий всех субъектов образовательного процесса, включая работодателей.

Включение в процесс образования игрового проектирования бизнес-карьеры позволяет сформировать процесс активного взаимодействия всех субъектов образования. Важной особенностью такого взаимодействия является формирование личной мотивации студента, а именно: - деловой мотив (достижение конкретной цели, ориентация на конкретный результат);

- познавательный мотив (получение новых знаний);
- мотив общения (коммуникативный мотив: новые знакомства с людьми, близкими по интересам, обмен мнениями, знаниями и т.д.);
- мотив самоутверждения (самооценка личности, уровень притязаний, мотивация достижения, осуществляемая в различных видах деятельности);
- игровой мотив (является способом овладения новыми видами деятельности, тренировкой и проверкой своих возможностей, соревнованием);
- мотив самореализации и развития личности и др.

Правдоподобные профессионально-ориентированные рассуждения в таких играх позволяют достаточно глубоко осмыслить понятия, раскрывающие сущность рыночных процессов. В таких играх достаточно глубоко раскрывается логика развития конкуренции, а также основные ее социально-экономические виды: сотрудничество, соревнование, партнерская конкуренция, соперничество, конфликт, конфронтация.

Одна из актуальных проблем компетентного подхода - научить студентов применять знания для решения практических задач, эффективно решаемые соответствующими игровыми технологиями. Именно в процессе игровой деятельности создается благоприятная среда для формирования и развития игровой компетентности как совокупности знаний в действии. При проведении учебных игр у студентов активно формируются такие компетенции:

- социальные компетенции - способность взять на себя ответственность, совместно с другими вырабатывать решения и участвовать в их реализации (интерпретировать данные лабораторных исследований, выставить клинический диагноз, назначить лечение и др.);
- коммуникативные компетенции, определяющие владение технологиями устного ответа, общение на разных языках, в том числе и компьютерного программирования, включая общение через Internet (знание и обсуждение этиологии и патогенеза заболевания по результатам игровой деятельности);
- социально-информационная компетенция, характеризующая владение информационными технологиями (частота каждого заболевания, процент осложнений и др.);
- персональная компетенция - готовность к постоянному повышению образовательного уровня, потребность в актуализации и реализации своего личностного потенциала, способность самостоятельно приобретать новые знания и умения, способность к саморазвитию (реализация в игре личной конкурентоспособности).

Таким образом, ценностью игровой деятельности является интеграция предметных знаний, интеллектуальных усилий всех участников игры в сфере практической реализации умений и навыков. В совместной деятельности студент как субъект интегрального процесса становится соавтором

компетенций. Игровые процессы при проектировании карьеры создают основу для оценки профессиональной компетенции:

- как показателя качества образования;
- определения содержания профессионально-направленного обучения фундаментальным дисциплинам;
- повышения мотиваций изучения этих дисциплин; поиска средств реализации профессионально-направленного обучения и разработки методик их использования;
- для баланса между фундаментальностью и профессиональной направленностью образования.

Приводим пример проведения игрового проектирования на кафедре акушерства и гинекологии по теме «Гестационные гипертензионные состояния у беременных».

Этапы урока	Тема урока	Кол-во часов	Основное содержание
I	Введение. Понятие о игровом проектировании	1	Рассказ о целях и задачах игрового проектирования. Мы будем играть в проект и при этом верить в то, что такая вещь действительно может появиться. Проект - это способ создания еще несуществующего объекта. Разделить группу на две части. Одна играет в проектирование, а другая - дает экспертную оценку. Объяснение сути работы акушерок на фильтре, врачей акушер-гинекологов и анестезиологов, анестезисток.
II -	Лекция «Гестационные гипертензионные состояния у беременных»	2	Чтение лекции «Гестационные гипертензии у беременных»
III	Знакомство с проектированием	30 мин	Экскурсия по отделениям родильного дома
IV	Проект «Презеклампсия тяжелой степени»	3	Предлагаем студентам спроектировать работу работников родильного дома по приему беременных с тяжелым гестозом: 1) Фильтр - место, где первым принимают беременных. Поступление беременной в сроке 36-37 недель с артериальным давлением 180/100; 190/110 мм.рт.ст. и головной болью. Для этого вам предстоит сделать следующее: - измерить артериальное давление - вызвать врачей акушер-гинекологов и анестезиологов, лаборанток; - взятие анализов (общий анализ крови, коагулограмму, биохимию, общий анализ мочи) 2) Выполнение студентами проектирования диагноза и тактики ведения. 3) транспортировка в отделение реанимации или родильный зал или операционный блок: а) катетеризация периферических вен; б) катетеризация мочевого пузыря; в) начало лечения гестоза; г) выбор дозы магнезиальной терапии. Обсуждение эффекта магнезия, побочного эффекта, передозировки; 4) вагинальный осмотр; 5) составление плана ведения родов; 6) динамика лечения гестоза. 7) Защита проектов.
V	Подведение итогов	40 мин	1) оценка экспертной группы 2) подведение итогов студентами

Таким образом, метод игрового проектирования в процессе обучения в медицинском вузе, особенно с 3 курса должен широко использоваться. Он позволяет студентам «проиграть» все возможные клинические ситуации, научиться самим принимать решения. В ходе экспертной оценки студенты учатся распознавать допущенные неточности, ошибки, обсуждать «за» и «против» методов лечения. Кроме того, игровое проектирование учит работе в коллективе, уважение к другому мнению, соблюдению деонтологических принципов в работе врача, умению тактично указать на ошибки коллег. Метод требует от студентов

интегрирования знаний по различным дисциплинам, мобилизации, их суммированного применения в ходе занятий.

Метод исключает теоретическую неподготовленность студентов по теме занятия, а также в ходе занятия отрабатываются практические навыки.

Литература:

1. Берулава М.Н. Теоретические основы интеграции образования. Москва, «Совершенство», 1998, 150 с.
2. Семин Ю.Н. Интегративность знаний и педагогическая модель ее измерения // Проблемы теории и методики обучения. 1999, №4, С. 4-17.
3. Савельева Г.М. Акушерство. Москва, 2000, 815 с.