



**Министерство здравоохранения
Российской Федерации**
Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение
высшего образования



«Московский государственный медико-стоматологический университет
имени А.И. Евдокимова»

КАФЕДРА ОБЩЕСТВЕННОГО ЗДОРОВЬЯ И ЗДРАВООХРАНЕНИЯ

**ФЕДЕРАЛЬНЫЙ НАУЧНО-ПРАКТИЧЕСКИЙ ЦЕНТР ПОДГОТОВКИ
И НЕПРЕРЫВНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО РАЗВИТИЯ
УПРАВЛЕНЧЕСКИХ КАДРОВ ЗДРАВООХРАНЕНИЯ**

**Макарова Н.К., Титкова Ю.С., Корчуганова Е.А.,
Цветкова Е.А., Наваркин М.В.**

**ПРИМЕНЕНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ
В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ**

Методические рекомендации

(под. ред. Э.В. Зиминой)



**Министерство здравоохранения
Российской Федерации**
Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение
высшего образования



«Московский государственный медико-стоматологический университет
имени А.И. Евдокимова»

КАФЕДРА ОБЩЕСТВЕННОГО ЗДОРОВЬЯ И ЗДРАВООХРАНЕНИЯ
**ФЕДЕРАЛЬНЫЙ НАУЧНО-ПРАКТИЧЕСКИЙ ЦЕНТР ПОДГОТОВКИ
И НЕПРЕРЫВНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО РАЗВИТИЯ
УПРАВЛЕНЧЕСКИХ КАДРОВ ЗДРАВООХРАНЕНИЯ**

**Макарова Н.К., Титкова Ю.С., Корчуганова Е.А.,
Цветкова Е.А., Наваркин М.В.**

**ПРИМЕНЕНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ
В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ**

(под. ред. Э.В. Зиминой)

Методические рекомендации

(под. ред. Э.В. Зиминой)

ББК 51.1

УДК 378.046

Рецензенты:

И. М. Сон, заместитель директора Центрального НИИ организации и информатизации здравоохранения Министерства здравоохранения Российской Федерации, д.м.н., профессор

К. Г. Гуревич, заведующий кафедрой ЮНЕСКО «Здоровый образ жизни – залог успешного развития» МГМСУ им. А.И. Евдокимова Минздрава России, д.м.н., профессор

Авторы:

Н.К. Макарова, тьютор, Федеральный научно-практический центр подготовки и непрерывного профессионального развития управленческих кадров здравоохранения на базе кафедры общественного здоровья и здравоохранения ФГБОУ ВО Московского медико-стоматологического университета им. А.И. Евдокимова Минздрава России,

Ю.С. Титкова, заместитель заведующего лабораторией системного анализа в здравоохранении, кандидат медицинских наук, старший преподаватель кафедры общественного здоровья и здравоохранения ФГБОУ ВО Московского медико-стоматологического университета им. А.И. Евдокимова Минздрава России

Е.А. Корчуганова, старший методист, Федеральный научно-практический центр подготовки и непрерывного развития управленческих кадров здравоохранения ФГБОУ ВО Московского медико-стоматологического университета им. А.И. Евдокимова Минздрава России, кандидат медицинских наук, доцент кафедры общественного здоровья и здравоохранения

Е.А. Цветкова, старший методист, Федеральный научно-практический центр подготовки и непрерывного развития управленческих кадров здравоохранения ФГБОУ ВО Московского медико-стоматологического университета им. А.И. Евдокимова Минздрава России, кандидат медицинских наук, доцент кафедры общественного здоровья и здравоохранения

М.В. Наваркин, старший методист, Федеральный научно-практический центр подготовки и непрерывного развития управленческих кадров здравоохранения ФГБОУ ВО Московского медико-стоматологического университета им. А.И. Евдокимова Минздрава России, кандидат медицинских наук, доцент кафедры общественного здоровья и здравоохранения

Утверждено и разрешено к изданию

УМС ФГБОУ ВО МГМСУ им. А.И. Евдокимова Минздрава России

Протокол от 17 декабря 2019 г.

Краткая аннотация:

Применение интерактивных методов обучения способствует повышению эффективности образовательного процесса. Реализация интерактивных методов обучения возможна, в том числе, с использованием игровых технологий. Данная методика позволяет в наиболее доступной для обучающихся форме предоставлять образовательный контент, что обеспечивает формирование набора знаний, умений и навыков, необходимых для осуществления дальнейшей трудовой деятельности выпускниками медицинских вузов по выбранной специальности.

Методические рекомендации содержат описание наиболее распространенных интерактивных методов обучения, алгоритм разработки и внедрения в образовательный процесс настольной игры, а также сценарии проведения занятий по теме «Федеральный закон от 21.11.2011 № 323-ФЗ «Об основах охраны здоровья граждан в Российской Федерации» с применением игровых технологий.

Ресурсным обеспечением занятия является игровой набор «323-ФЗ: Фабрика Знаний», разработанный специалистами Федерального научно-практического центра подготовки и непрерывного профессионального развития управленческих кадров здравоохранения и сотрудниками кафедры общественного здоровья и здравоохранения Федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Московский государственный медико-стоматологический университет имени А.И. Евдокимова» Министерства здравоохранения Российской Федерации.

Методические рекомендации предназначены для преподавателей кафедр медицинских вузов и образовательных организаций высшего, среднего и дополнительного профессионального образования.

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	7
ОСНОВНЫЕ ИНТЕРАКТИВНЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ: РОЛЬ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ	8
ОРГАНИЗАЦИЯ ПРАКТИЧЕСКОГО ЗАНЯТИЯ С ПРИМЕНЕНИЕМ ИГРОВОГО НАБОРА «323-ФЗ: ФАБРИКА ЗНАНИЙ»	24
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	30

ВВЕДЕНИЕ

В соответствии с Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 9.02.2016 г. № 95 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 31.05.01 Лечебное дело (уровень специалитета)», выпускник освоивший программу специалитета, должен быть готов к решению профессиональных задач, требующих базовых знаний в области нормативно-правового регулирования в сфере здравоохранения [2].

С целью формирования необходимых универсальных, общепрофессиональных и профессиональных компетенций будущего специалиста, важно сформировать у обучающегося умение работать с информацией в области правоприменения основных законов и подзаконных актов в будущей практической деятельности. Следует отметить, что современный процесс обучения включает не только получение знаний, но и формирование умений применения их в профессиональной деятельности, чтобы быть готовыми применять их на рабочем месте в соответствии с выбранной специальностью и занимаемой должностью. При проектировании образовательной среды следует учитывать, что сегодняшнее поколение студентов, в большей степени усваивают наглядную информацию, нуждаясь в частой смене деятельности в ходе занятия, но при этом они способны к быстрому поиску информации, ее структурированию и анализу [7]. Применение интерактивных методов обучения при построении образовательного процесса способствует повышению эффективности профессиональной подготовки специалиста в настоящее время.

*Изобретать самому прекрасно,
но то, что найдено другими,
знать и ценить — меньше ли,
чем создавать*

И. Гёте

ОСНОВНЫЕ ИНТЕРАКТИВНЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ: РОЛЬ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

Интерактивный метод обучения сегодня является одним из неотъемлемых элементов образовательного процесса кафедр медицинских вузов и медицинских факультетов университетов России.

Интерактивный метод обучения обеспечивает повышение результативности образовательного процесса и эффективности приобретения профессиональных знаний и навыков. Особенностью интерактивных методов является использование специальных технологий, ориентированных на расширение взаимодействия обучающихся не только с преподавателем, но и друг с другом на практических занятиях. Сознательное внедрение в образовательный процесс интерактивных методов обучения позволяет преподавателю решить следующие задачи:

- 1) формирование у обучающихся интереса к изучаемой дисциплине;
- 2) повышение эффективности процесса понимания, усвоения и применения полученных знаний;
- 3) развитие способности поиска оптимального решения поставленной задачи;
- 4) формирование и совершенствования умения работать в команде;
- 5) развитие навыков ситуационного лидерства и пр. [5].

Основными интерактивными методами обучения, которые могут быть применены в вузе, являются следующие:

- ✓ деловая (ролевая) игра;
- ✓ метод микрооткрытий;
- ✓ кейс-стади;

- ✓ наставничество;
- ✓ мозговой штурм;
- ✓ посещение официальных тематических мероприятий;
- ✓ использование образовательных тренажеров и симуляторов;
- ✓ настольные игры [5].

Внедрение интерактивных методов обучения в образовательный процесс требует не только выбора преподавателем определенной технологии и методики, но и заставляет продумывать соответствующее ресурсное обеспечение практического занятия. Использование готовых инструментов и кейсов, за редким исключением, весьма проблематично. Как правило, для эффективного внедрения интерактивных методов в образовательную среду наряду с педагогическим опытом и знаниями, требуется творческий подход преподавателя при создании учебно-методического материала, в адаптированной форме к сценарию занятия – как его необходимого ресурсного обеспечения.



ДЕЛОВАЯ ИГРА И РОЛЕВАЯ ИГРА

Метод деловой и ролевой игры заключается в том, что моделируется ситуация, максимально приближенная к реальной жизни. Преподаватель (либо сами обучающиеся) распределяет заранее прописанные роли между участниками «игры» в соответствии с заданной темой, либо темой практического занятия. Деловая игра должна имитировать будущие трудовые действия обучающихся, позволяя разыгрывать ситуации с разным количеством

действующих лиц (врач и пациент/ сотрудники организации здравоохранения, родственники пациента, пациент). Ролевая игра имитирует варианты межличностного взаимодействия, управления отношениями и общением как в профессиональной, так и бытовой среде (моделирование событий, происходящих в определенных условиях, обстоятельствах и времени).

В зависимости от цели применения на практических занятиях, может использоваться различные форматы деловых и ролевых игр.

Разминочная игра – применяется для раскрепощения участников, их знакомства, установления доверительного контакта между обучающимися и преподавателями.

В **ситуативно-ролевой** игре обыгрываются определенные жизненные ситуации или максимально к ним приближенные с целью погружения в процессы профессиональной коммуникации и деятельности.

Дискуссионная игра позволяет отработать навык ведения дискуссии на заданную тему.

Творческая игра – разыгрывание ситуации с добавлением элементов творчества, что способствует развитию уверенности, смелости выступающих и обеспечивает возможность формирования навыка эффективной коммуникации.

Учебная игра подразумевает получению новых знаний в процессе проведения занятия.

При проектировании образовательной среды необязательно придерживаться только одного вида, т.к. для достижения целей практического занятия более целесообразно использование комбинаций нескольких видов деловых и ролевых игр.

Результатом использования деловых и ролевых игр является:

- возможность отработки практических умений и навыков;
- развитие клинического мышления.

К достоинствам можно отнести:

- наглядность;

- динамичность практического занятия.

Как у любого метода построения образовательного процесса у деловых и ролевых игр существуют некоторые недостатки. К примеру, не всегда есть возможность проверить знания каждого обучающегося, однако это компенсируется посредством активной дискуссии после завершения игры, где определяется включенность каждого участника и его вклад.

В итоге использование деловой и ролевой игры в обучении помогает участникам овладеть умением выделять проблемы в профессиональных ситуациях, способствует развитию критического и системного мышления. Участникам предоставляется возможность увидеть и оценить результаты своих действий, сравнить их с результатами других игроков и, в случае необходимости, скорректировать свои решения. Обучающиеся на основе углубленного анализа собственных действий и действий других игроков в предложенной ситуации совместно с преподавателем вырабатывают умение формировать адекватную модель поведения в ней. Благодаря рациональному сочетанию духа соперничества и коллективизма с профессиональным интересом участников, деловая и ролевая игры являются полезным инструментом формирования навыка выбора решения будущих профессиональных задач.



МЕТОД МИКРООТКРЫТИЙ

При использовании метода микрооткрытий преподаватель обозначает задачу, в ходе которой необходимо найти верное решение как своеобразное «открытие» для обучающихся. Наводящие вопросы, т.н. «подсказки»

используются с целью облегчения выбора пути решения и сокращения времени поиска ответа. Обучающимся предоставляется доступ к любым информационным ресурсам, в том числе собственным гаджетам с выходом в интернет. Оценивается не только правильность, но и скорость решения. «Открытие», совершённое обучающимися в ходе занятия, может быть использовано в дальнейшем при изучении последующих тем или при закреплении пройденного материала. Одним из вариантов применения данного метода может быть разбор в группе сложного клинического случая как с участием пациента, который отвечает на вопросы студентов, так и посредством изучения сопроводительной медицинской документации или видеофрагмента. Преподаватель выступает в качестве модератора процесса.

Результатом использования метода является формирование и развитие способности у обучающегося к:

- анализу информации;
- формулированию гипотез;
- аргументации.

Достоинства данного метода заключаются в оригинальной технологии преподавания, базирующейся на режиссуре всех этих маленьких открытий, что обеспечивает:

- динамичность практического занятия;
- вовлеченность обучающихся.

В методе микрооткрытий гармонично сочетаются все методы изобретательного творчества: мозговой штурм, коллективное обсуждение, синектика (методика изобретательского творчества, основанная на социально-психологической мотивации коллективной интеллектуальной деятельности) и индуцирование психоинтеллектуальной деятельности.



КЕЙС-СТАДИ

Метод кейс-стади (case study) характеризуется поиском обучающимися проблемы и ее решения в конкретно заданной ситуации. Поэтому его можно отнести не только к интерактивным методам обучения, но и к поисково-исследовательским технологиям в образовательной среде.

Данный метод достаточно полно погружает обучающихся в реальную ситуацию из их будущей профессиональной деятельности.

Трудность использования данного метода заключается в высоких требованиях к ресурсному обеспечению для проведения практических занятий в таком формате. Всем участникам необходимо заранее овладеть знаниями в области изучаемой темы, а педагогу важно контролировать все этапы процесса работы с кейсом с целью своевременного выявления и коррекции возникающих ошибок. По итогам работы с кейсом проводится дебрифинг, где в формате обратной связи педагог оценивает сформированность умений и навыков, необходимых для будущей практической деятельности.

Данный метод успешно применяется на практических занятиях в высшей медицинской школе, когда обучающемуся или группе обучающихся информация дается по частям: сначала вводная, затем уточняющая, и при необходимости – дополнительная.

Результатом использования данного метода является:

- формирование необходимых умений для реализации профессиональных трудовых действий;
- опыт решения поставленных задач;

- сформированность представлений о выбранной профессии.

Достоинства данного методами данного метода являются:

- реалистичность;
- наглядность и практикоориентированность профессиональной деятельности.

Метод кейс-стади позволяет демонстрировать практикоприменимость академической теории в будущей профессиональной деятельности. Он позволяет заинтересовать обучающихся содержанием дисциплины, мотивировать к изучению определенных разделов предмета, способствует активному усвоению знаний и навыков сбора, обработки и анализа информации, характеризующей конкретные ситуации.



НАСТАВНИЧЕСТВО

Наставничество – метод, позволяющий осуществить передачу практического опыта компетентного специалиста обучающемуся, что способствует повышению его мотивации к собственному развитию и дальнейшему обучению.

Данный метод имеет длительную историю успешного применения в медицинских вузах, как в ходе практических занятий (учебная практика), так и в процессе производственной практики на клинических базах. В качестве наставника, как правило, выступает преподаватель, который на собственном примере демонстрирует правильное выполнение профессиональных трудовых действий: коммуникации (с пациентом/ его родственниками/ персоналом) и ведения медицинской документации (заполнение дневников, написание

учебной истории болезни, заполнение листка нетрудоспособности, подготовка выписного/ переводного эпикриза).

Результатом использования данного метода является ускорение формирования у обучающихся:

- профессиональных навыков;
- навыка кросс-культурной, личностной и профессиональной коммуникации.

Достоинства данного метода:

- полное погружение в процессы профессиональной деятельности и профессиональную культуру.

Работа под контролем наставника формирует в сжатые сроки у обучающихся готовность реализовывать профессиональные трудовые функции и трудовые действия специалистов в сфере здравоохранения.



«МОЗГОВОЙ ШТУРМ»

Метод «мозгового штурма» давно и широко используется в образовательном процессе. Перед участниками «мозгового штурма» ставится проблема, которую необходимо решить в условиях ограничений (временных, ресурсных и т.д.). Формулировка проблемы преподавателем должна быть краткой и однозначно трактуемой всеми участниками. Группы участников могут быть как однородными, так и междисциплинарными (представители различных направлений и уровней обучения). В процессе обсуждения участники высказывают по очереди свои предложения по решению обозначенной проблемы, каждое из которых обязательно фиксируется, при этом участникам

запрещается критиковать высказывания друг друга, перебивать говорящего. Преподаватель, выступающий в роли модератора «мозгового штурма» контролирует соблюдение правил его проведения.

Результатом «мозгового штурма» является формирование у обучающихся:

- умение работать в команде;
- принятия консолидированного решения.

Достоинства данного метода:

- комплексное развитие универсальных компетенций;
- выявление участника с лидерским потенциалом.

Использование метода «мозговой штурм» развивает эмпатию и эмоциональный интеллект у обучающихся.

ПОСЕЩЕНИЕ ОФИЦИАЛЬНЫХ ТЕМАТИЧЕСКИХ МЕРОПРИЯТИЙ



Данный метод обучения предполагает посещение научных конференций, выставок, видеоконференций, мероприятий, связанных с изучаемым материалом как самостоятельно, так и в составе группы с преподавателем.

Результатом посещения профессиональных мероприятий является:

- получение актуальной информации по изучаемому предмету;
- приобщение к профессиональному сообществу;
- развитие критического мышления.

Достоинства данного метода:

- расширение кругозора;

- доступность.

При этом следует отметить, что само по себе формальное посещение подобных мероприятий не принесет обучающимся существенной пользы. Крайне важна роль преподавателя, которая заключается в проведении дебрифинга (подведение итогов прошедшего мероприятия с обучающимися в тот же или на следующий день).



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТРЕНАЖЕРОВ И СИМУЛЯТОРОВ

В настоящее время начался «бум» использования образовательных тренажеров и симуляторов. Следует отметить, что их использование возможно только при наличии специальных технических средств и симуляторов-муляжей, а также специальной подготовки преподавателя, освоившего эти методики обучения. При этом многие авторы отмечают, что именно симуляционные технологии демонстрируют преимущества в практике обучения взрослого, опытного, мотивированного контингента, обеспечивая возможность реализации индивидуального подхода к обучению; высокую усвояемость материала в условиях лимита времени; мониторинг динамики когнитивного роста обучающихся, отработку тактики при редких клинических ситуациях и ургентных состояниях [4]. Специальные компьютерные разработки или программы для обучения и практической деятельности позволяют моделировать различные профессиональные ситуации.

Результатом применения образовательных тренажеров и симуляторов является:

- возможность применения как приобретения новых знаний и навыков и развития уже имеющихся.

Достоинствами данного метода являются:

- наглядность;
- возможность неоднократного использования в образовательном процессе;
- наличие обратной связи.

Однако несмотря на вышеперечисленные достоинства использования образовательных тренажеров и симуляторов, доступность его ограничена возможностями самого учебного заведения.

При этом следует понимать, что данный метод построения образовательного процесса не заменяет взаимодействие обучающихся и реальных пациентов.

НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

Сегодня в эпоху цифровизации незаслуженно отодвинуты на второй план



настольные игры. В отличие от вышеперечисленных интерактивных методов обучения, они в меньшей степени применяются при построении образовательного процесса в медицинском вузе.

Достоинства данного метода:

- высокая степень наглядности;
- сценарная гибкость, что позволяет игрокам в конечном итоге получить уникальные знания и опыт.

Большой **образовательный потенциал настольных игр** базируется на их специфических характеристиках, а именно:

- настольная игра предусматривает решение различных когнитивных задач, требующих развития **метакогнитивных умений** (логического анализа, построения пространственных моделей, использования знаков и символов и др.);
- оптимальное решение задач, предусмотренных в игре, предполагает построение тактического плана игровых действий каждым участником, выработку стратегий и их преобразование в процессе **игрового взаимодействия**, учета позиции другого участника;
- **командообразование и ситуационное лидерство** в процессе проведения игры;
- овладение эффективными **коммуникативными умениями** (сотрудничество с другими, умение работать в группе, учет позиции другого);
- соревновательная мотивация в ситуации выигрыша/ проигрыша в ряде игр требует, с одной стороны, развития **эмоционального интеллекта**, а с другой – способствуют ее становлению [6].

Отличительными от других интерактивных методов обучения особенностями, обеспечивающими широкие возможности их применения в разных группах обучающихся, признаками настольных игр являются:

- локализованность в пространстве;
- наличие игровой атрибутики (игровое поле, фишки, карточки, правила игры, и т. д., которые могут выполнять функции раздаточного материала, наглядных пособий и иных учебных средств);
- предопределенность алгоритма и правил.

Настольные игры можно рассматривать как наиболее упорядоченные и управляемые методы проведения аудиторных занятий по многим дисциплинам, позволяющие помимо получения определенных знаний, еще и отработать навыки эффективной коммуникации, что позволяет рассматривать настольную

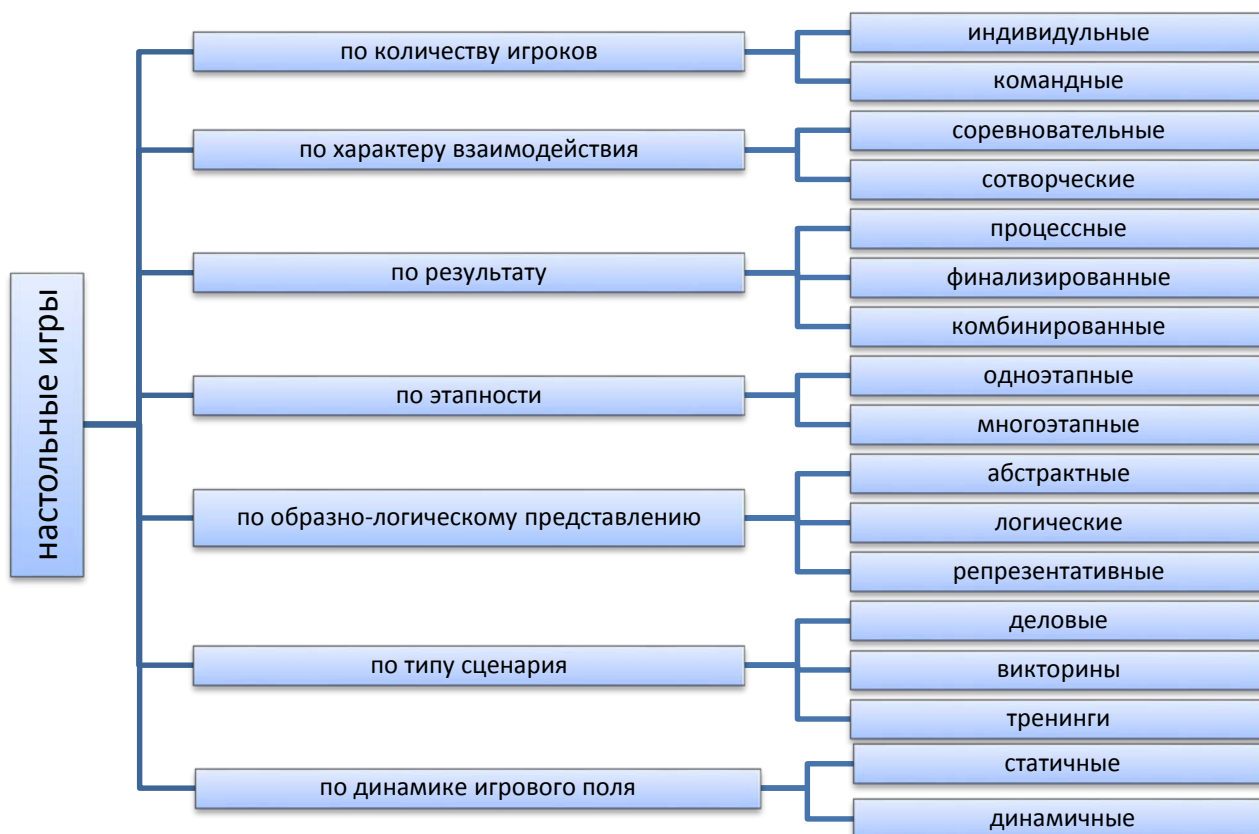
игру как особый метод организации интерактивного взаимодействия преподавателя и обучаемого контингента.

Определенную сложность представляет формирование оригинальных учебно-методических материалов сопровождения образовательного процесса в формате игры. В этом случае невозможно переоценить трудозатраты, профессионализм и практический опыт преподавателей при разработке игровых сценариев.

Уникальность метода состоит в том, что при вовлечении обучающихся в игровой процесс любая материальная деталь настольной игры имеет гораздо больше шансов закрепиться в памяти обучающихся, чем привычные стенды на стенах или слайды в презентациях, проигнорировать которые при пассивном восприятии информации гораздо легче. Учитывая, что материальное окружение настольной игры входит в наиболее тесное соприкосновение с личностью обучающегося, его можно отнести к особому типу учебно-методических материалов, способствующих активному, а не пассивному обучению.

Используя формат настольной игры, как метода интерактивного обучения, можно не только сформировать понятийно-терминологический аппарат, но также и проверить выживаемость знаний. Многие авторы отмечают, что сформированность понятийного аппарата — это такой интеллектуальный навык, без которого качественное, непрерывное образование и тем более самообразование невозможно [8, 9].

Настольная игра как нестандартный интерактивный метод проведения занятия представляет собой эффективный метод активизации учебной деятельности обучающихся, основанный на заранее сформированном алгоритме.



**Рисунок 1 – Классификация настольных игр
(Иванов И. С., Иванова Ж. Б., Кусков А. С.)**

Настольные игры предполагают наличие игрового инвентаря (игрового поля, карточек, фишек, правил и т. д.), который размещается на горизонтальной поверхности. Многообразие видов настольных игр представлено на рис. 1. Большинство их основных видов можно использовать при проектировании образовательной среды в медицинском вузе [8].

Важно отметить тот факт, что некоторые авторы предлагают использовать не только обучающий, но и психотерапевтический потенциал настольных игр. Так, М. А. Агаджанова (2016 г.) предлагает использовать настольную игру в целях профилактики эмоционального выгорания преподавателей [3]. В

дополнение стоит отметить, что, игровой формат обучения может быть использован, в том числе и для проверки знаний. В этом случае минимизируется стрессовый компонент образовательного процесса, присущий другим способам контроля.

Особо следует отметить практический опыт психологического позитивного воздействия использования игровых технологий на циклах ДПО кафедры общественного здоровья и здравоохранения. Образовательный контент дисциплины «Организация здравоохранения и общественное здоровье» отличается сложностью и большим объемом информационного материала, особенно при изучении нормативно-правового регулирования деятельности в сфере здравоохранения.

Вариантов применения игровой технологии множество, а выбор ее вида зависит лишь от фантазии разработчиков.

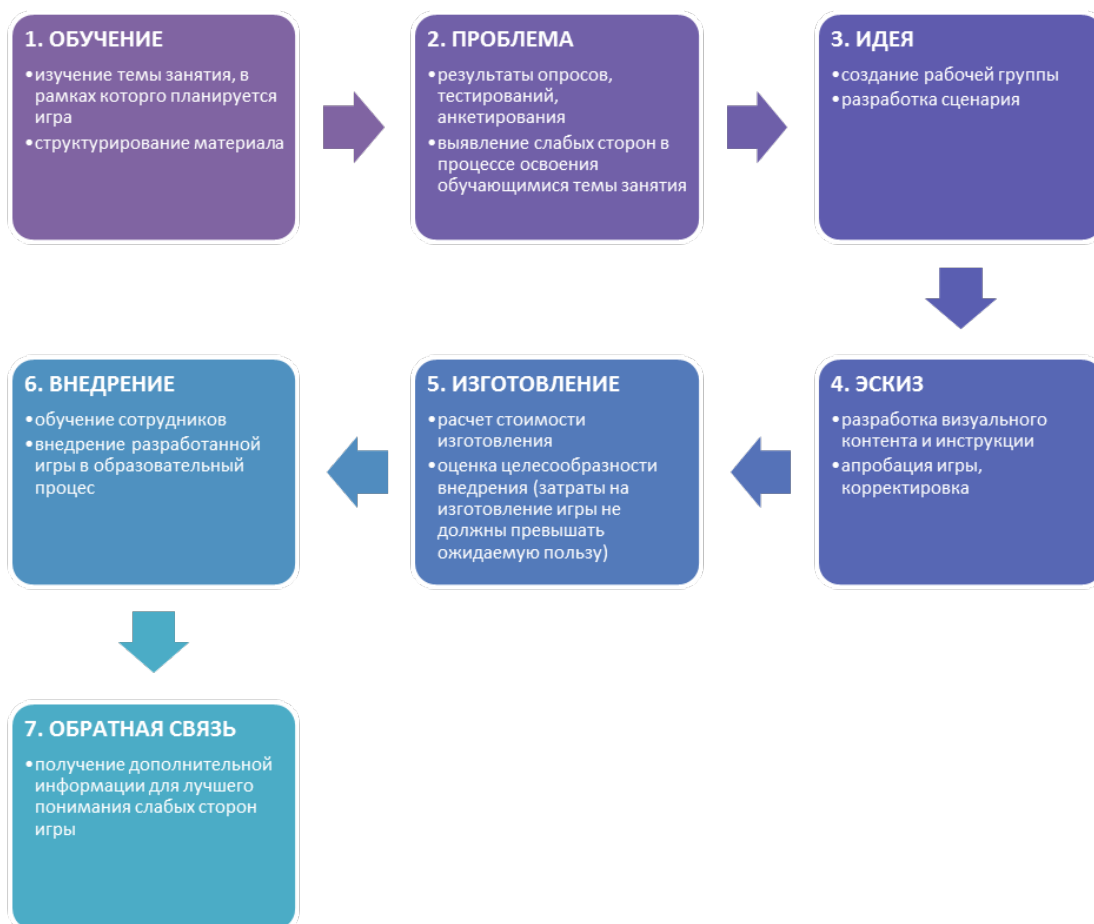


Рисунок 2 – Алгоритм внедрения игры в образовательный процесс

Творческий подход к созданию методического сопровождения и создания игрового инвентаря, тем не менее, находится в рамках алгоритма обязательных последовательных действий группы разработчиков (преподавателей и других специалистов) для эффективного внедрения в образовательный процесс (рис. 2). Таким образом, наряду с полученной информацией, у обучающегося повышается мотивация и интерес к дальнейшей самостоятельной работе с материалом, выбирая контент в соответствии с существующими его потребностями и интересами.

ОРГАНИЗАЦИЯ ПРАКТИЧЕСКОГО ЗАНЯТИЯ С ПРИМЕНЕНИЕМ ИГРОВОГО НАБОРА «323-ФЗ: ФАБРИКА ЗНАНИЙ»

Игровой набор «323-ФЗ: Фабрика Знаний» разработан специалистами Федерального научно-практического центра подготовки и непрерывного профессионального развития управленческих кадров здравоохранения и сотрудниками кафедры общественного здоровья ФГБОУ ВО МГМСУ им. А.И. Евдокимова Минздрава России и предназначен для проведения занятий, как с обучающимися, так и со слушателями ДПО (циклы повышения квалификации и профессиональной переподготовки). Целесообразно проводить игру после освоения теоретического курса по Федеральному закону от 21.11.2011 № 323-ФЗ «Об основах охраны здоровья граждан в Российской Федерации» в любом формате (аудиторно или дистанционно), что, в свою очередь, повышает гибкость образовательного процесса, чутко реагирующего на изменения внешней среды и состав обучающегося контингента. Для успешной организации образовательного процесса целесообразно применение метода «микрообучения», который основан на предоставлении обучающимся небольших объемах информации в короткие промежутки времени, что позволяет проще концентрироваться и удерживать внимание в течение коротких промежутков времени. Образовательный контент в данном случае дает не столько факты, сколько общие принципы, стимулирует на самостоятельное исследование и поиск информации.

В состав игрового набора «323-ФЗ: Фабрика Знаний» входят 3 игры, каждая из которых имеет несколько игровых сценариев, легко адаптируемых под количество игроков. Первая игра способствует запоминанию основных понятий и определений, содержащихся в Федеральном законе от 21.11.2011 № 323-ФЗ «Об основах охраны здоровья граждан в Российской Федерации» [1]. Целью второй игры является структурирование изученного материала, касающегося видов, форм и условий оказания медицинской помощи. Третья игра акцентирует внимание обучающихся на правах и обязанностях врача и

пациента. Выбор игрового сценария зависит от цели занятия (изучение материала/ контроль знаний обучающихся), количества игроков (минимально – 2, максимально – 80).

СОСТАВ ИГРОВОГО НАБОРА

1) ИГРА 1

Колода карточек с понятиями и их определения - 68 шт.



2) ИГРА 2

Игровое поле - 1 шт.

Набор цветных карточек - 28 шт.



3) ИГРА 3

Игровое поле - 1 шт.

Набор цветных карточек - 24 шт.



4) Брошюра с руководством по правилам игр и возможных игровых сценариев - 1 шт.

*Изобретательность как раз и состоит
в умении сопоставлять вещи и
распознавать их связь*

Л. Вовенарг

ИГРЫ И СЦЕНАРИИ

ИГРА 1. «Собери определение»

Сценарий -1

Каждому игроку раздается по 4 карты. Игроки обмениваются картами до тех пор, пока не соберут полностью по 2 определения. Победителем считается тот, кто справился с заданием раньше остальных.

Проверка качества выполнения заданий производится преподавателем следующим образом: преподаватель просматривает все пары на соответствие Федеральному Закону № 323-ФЗ «Об основах охраны здоровья граждан в Российской Федерации» от 21.11.2011 г., в случае если пара составлена неправильно – результат не засчитывается.

Сценарий -2

Возможен командный вариант игры по данному сценарию. В этом случае «колода» произвольно делится на 2 равные части, каждая из команд собирает свои определения, обмениваясь с другой командой. Первая справившаяся с заданием команда считается победившей. Помимо времени, затраченного на прохождения игры, учитывается правильность полученных определений в соответствии с Федеральным Законом № 323-ФЗ «Об основах охраны здоровья граждан в Российской Федерации» от 21.11.2011 г.

При количестве игроков более 11 человек при данном сценарии игры имеет смысл использовать 2 колоды одновременно.

Сценарий -3

Каждому игроку раздается по 6 карт. 1 карта из колоды кладется рубашкой вниз. Перед началом игры каждый игрок просматривает свои карты и «сбрасывает» имеющиеся у него пары. Игрок, у которого есть карта, позволяющая закончить определение, использовав карту, лежащую на столе, «ходит» первым. После этого он кладет любую из своих карт с понятием или определением. После чего следующий за ним игрок делает свой «ход», дополняя определение своей картой. В случае если подходящей карты у игрока нет, он берет карту из колоды и пропускает ход.

Победителем считается тот, у кого раньше остальных закончатся карты в руках. При этом учитывается правильность составления определений у игроков.

Сценарий - 4

Игрокам раздается 4/6/8 карт (в зависимости от количества игроков). Перед началом игры парные карты (понятие и его определение) игроки «сбрасывают» попарно. После этого на счет 3 «вслепую» обмениваются по 1 карте по часовой стрелке. Если у игрока в руках оказывается снова пара, он ее «сбрасывает». Победителем считается первый вышедший из игры. Далее преподаватель проверяет правильность получившихся у него пар. Данную игру рекомендуется применять для контроля знаний по основным определениям Федерального закона № 323-ФЗ «Об основах охраны здоровья граждан в Российской Федерации» от 21.11.2011 г.

ИГРА 2. «Виды, формы, условия»

Сценарий -1

Игроки раскладывают согласно Федеральному закону № 323-ФЗ «Об основах охраны здоровья граждан в Российской Федерации» от 21.11.2011 г. карточки с видами, формами и условиями в соответствии с ячейками на игровом поле. Данная игра может применяться как для команды игроков, так и в индивидуальном порядке для контроля знаний.

Сценарий - 2

Игроки поочередно в соответствии со своей специальностью/ должностью выбирают вид медицинской помощи, которую они оказывают, далее берут карточки с видами формами и условиями и раскладывает их в своем секторе согласно Федеральному закону № 323-ФЗ «Об основах охраны здоровья граждан в Российской Федерации» от 21.11.2011 г.. Данный сценарий эффективен для контроля понимания соответствующей части настоящего Закона.

ИГРА 3 «ПРАВА И ОБЯЗАННОСТИ ВРАЧА И ПАЦИЕНТА»

Сценарий - 1

Игроки передают друг другу «колоду карточек», каждый вытягивает «вслепую» по 1 карточке из «колоды» и кладет ее в соответствующий сектор игрового поля согласно Федеральному закону № 323-ФЗ «Об основах охраны здоровья граждан в Российской Федерации» от 21.11.2011 г.

Сценарий - 2

Игроку или команде игроков предлагается разложить в соответствии с 323-ФЗ права и обязанности врача и пациента.

Игра считается завершенной в том случае, когда все игроки отыграют хотя бы по одному сценарию всех трех игр.

По окончании каждой игры преподаватель-наставник организует рефлексию с участниками, в результате которой выявляет знания в области 323 ФЗ, а также, что нового узнали и чему научились.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Разнообразие методов интерактивного обучения, используемых при подготовке специалистов для сферы здравоохранения на уровне высшего и дополнительного профессионального образования, расширяется с каждым днем. Преподаватель при проектировании образовательной среды самостоятельно определяет пригодность и уместность применения того или иного интерактивного метода обучения.

Выбирая наиболее подходящий интерактивный метод, преподаватель должен учитывать его актуальность, адаптированность к целям обучения, возможностям ресурсного обеспечения, а также условиям формирования универсальных, общепрофессиональных и профессиональных компетенций, определенных ФГОС по направлению подготовки специалиста.

Современные методики преподавания, наряду с классическими, должны способствовать реализации основных целей всего учебно-педагогического процесса, а именно:

- реализация требований федеральных государственных образовательных стандартов по направлению подготовки специалиста;
- подготовка обучающихся к их дальнейшей профессиональной деятельности;
- формирование критического и системного мышления;
- формирование и развитие навыков эффективной коммуникации у обучающихся;
- развитие личности обучающегося.

Педагогу при проектировании образовательной среды необходимо учитывать характеристики современного поколения обучающихся, т.н. «поколения Z», т.к. необходимо не только передать профессиональные знания, но и сформировать у будущих специалистов практические умения и навыки,

которые помогут им быстрее адаптироваться к любым изменениям при осуществлении профессиональной деятельности после окончания обучения в вузе. Особенности поколения Z являются необходимостью постоянно и быстро учиться, переключаться между смежными областями знаний и деятельности, поэтому по мнению многих авторов (Шаталова В.В., Лихачевский Д.В., 2018) [10], применение игр в образовательном процессе является одним из эффективных способов завоевать внимание обучающихся и повысить интерес к изучаемому предмету.

ЛИТЕРАТУРА

1. Федеральный закон от 21.11.2011 № 323-ФЗ «Об основах охраны здоровья граждан в Российской Федерации». Актуальная редакция закона 323-ФЗ от 29.05.2019 с изменениями, вступившими в силу с 09.06.2019.
2. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 9.02.2016 г. № 95 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 31.05.01 Лечебное дело (уровень специалитета)». Актуальная редакция от 08.08.2016 (Зарегистрировано в Минюсте России 01.03.2016 N 41276).
3. Агаджанова М. А. Современные настольные игры как инновационная психолого-педагогическая технология профилактики синдрома эмоционального выгорания педагогов. Воспитание и обучение детей младшего возраста: сборник материалов ежегодной международной научно-практической конференции. – М.: МГУ им. М. В. Ломоносова, 2016. – № 5. – С. 365-366.
4. Гацура О.А., Зимина Э.В., Кочубей А.В., Конаныхина А.К., Наваркин М.В. Симуляционные образовательные центры для подготовки кадров здравоохранения в Российской Федерации // Фундаментальные исследования. – 2014. – № 10-8. – С. 1482-1484.
5. Григораш О.В., Трубилин А.И. Интерактивные методы обучения в современном вузе. Научный журнал КубГАУ, №101(07), 2014 года. С. 1 – 17.
6. Иванов И. С., Иванова Ж. Б., Кусков А. С. Настольные игры как нестандартный интерактивный метод обучения бакалавров юриспруденции. Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2017. – Т. 9. – С. 44–51. – URL: <http://e-koncept.ru/2017/870008.htm>.
7. Полякова Т.Ю. Учет особенностей современного поколения студентов в процессе совершенствования системы подготовки по иностранному языку в вузе. Вестник Московского государственного лингвистического университета. Образование и педагогические науки. – 2018. – 2 (796). С. 43 – 54.

8. Салмина Н. Г. Построение развивающих программ с использованием настольных игр. Н. Г. Салмина, И. Г. Тиханова, О. В. Черная. // Психологическая наука и образование, 2011. – № 2. – С. 76.
9. Трофимова Е. Д. Обобщение педагогического опыта. Новые подходы к формированию понятийного аппарата учащихся на уроках истории и обществознания. Педагогическое мастерство: материалы V Междунар. науч. конф. (г. Москва, 2014 г.). М.: Буки-Веди, 2014. С. 98-106.
10. Шаталова В.В., Лихачевский Д.В. Поколение z – особенности обучения в вузе. Высшая школа: проблемы и перспективы. Материалы 13-й Междунар. научно-метод. конф. (г. Минск, 2018). Минск: ГУО «Республиканский институт высшей школы», 2018. С. 340 – 345.

