

# **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ОБУЧЕНИЯ НА ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЯХ**

*Огородник Ольга Ивановна, преподаватель учебной дисциплины  
«Сестринское дело и манипуляционная техника»*



Одна из проблем современного обучения – низкий познавательный интерес у учащихся.

Каждый преподаватель хочет, чтобы его занятия были интересными, увлекательными и запоминающимися, а учащиеся усваивали материал и могли применить имеющиеся теоретические

знания на практике.

Для активизации познавательной активности учащихся необходимо широко использовать активные методы обучения, в частности, игровые технологии. Достоинства игровых технологий:

- игра мотивирует, стимулирует и активизирует познавательные процессы учащихся - внимание, восприятие, мышление, запоминание и воображение;
- игра, востребовав полученные знания, повышает их прочность;
- одним из главных достоинств является повышение интереса к учебной дисциплине практически у всех учащихся в группе;
- игра позволяет гармонично сочетать эмоциональное и логическое усвоение знаний, за счет чего учащиеся получают прочные, осознанные и прочувствованные знания.

Специфика учебной дисциплины «Сестринское дело и манипуляционная техника», ее практическая направленность диктуют необходимость широкого использования в учебном процессе активных методов обучения. И ведущую роль среди них занимает деловая игра.

Учащимся первого года обучения хочется поскорее увидеть профессиональную деятельность в реальной обстановке. У них возникает естественное желание делать что-то своими руками. И самым сложным в этот период является не только выполнение манипуляций на фантоме, но и преодоление страха, скованности.

Деловая игра играет ведущую роль при обучении учащихся алгоритмам выполнения практических навыков. Применение деловых и ролевых игр погружает учащихся в ситуации близкие к будущей профессиональной деятельности. Это позволяет участникам игры экспериментировать, проверять разные способы поведения и даже совершать ошибки, которые в реальности нельзя себе позволить. Например, при изучении раздела «Оценка функционального состояния пациента. Наблюдение за пациентами» применяется ролевая игра, где одни учащиеся выступают в роли медсестры, помощника врача, другие - в роли пациента. В ходе игровой деятельности

происходит обучение подсчёту частоты дыхательных движений, измерению артериального давления, исследованию пульса.

При проведении ролевых игр разрабатываются и используются речевые модули (скрипты). Например, при изучении тем по технике выполнения инъекций учащимся предлагается отработать разные речевые модули: пациент оказывается от инъекций из-за страха заразиться ВИЧ-инфекцией, из-за страха болевых ощущений, Скрипты помогают учащимся подготовиться к таким ситуациям в будущем, находить правильный выход из них, предотвращать возможные конфликтные ситуации, формируют манеру общения с пациентами.

Деловая игра, безусловно, хорошо известна, и ее использует большинство, если не все преподаватели на своих учебных дисциплинах. Поэтому сделаем акцент на использовании других игровых технологий: дидактических игр.

Например, вместо привычного всем фронтального опроса - использовать «Свою игру». Учащимся предлагаются темы, содержащие по пять вопросов, разной «стоимости» – от 100 до 500 баллов. Задача учащегося набрать как можно баллов. Каждый учащийся один раз может выбрать любой вопрос. При правильном ответе учащемуся зачислялась сумма баллов, равная «стоимости вопроса». При неправильном ответе учащегося, на его вопрос может отвечать любой учащийся из группы, который наиболее быстро поднимал руку. Баллы за вопрос начисляются учащемуся, давшему правильный ответ.

Изложение теоретической части нового материала также может стать рабочим элементом игры, ее частью. Можно предложить простую игру «Три предложения». Учащимся необходимо внимательно выслушать и передать содержание рассказа преподавателя тремя простыми предложениями. Побеждает тот, у кого рассказ короче и при этом точно передает содержание.

Интересна игра «Чистая доска». Для ее организации перед объяснением нового материала в разных концах доски в произвольном порядке записываются вопросы (для удобства игры их необходимо пронумеровать). Они должны быть построены на материале изучаемой темы. По ходу объяснения нового материала вся группа участвует в игре «чистая доска». Время от времени спрашивается, готовы ли учащиеся ответить на какой-нибудь вопрос. Если они дают ответ на него, то этот вопрос стирается. Задача в этой игре состоит в том, чтобы к концу урока доска оказалась чистой».

При закреплении или повторении новой темы также возможно использование игровых технологий. Так для закрепления новых знаний по постинъекционным осложнениям была использована игра «ДОМИНО».

Учащиеся получали карточки для игры, разных цветов, одна половина содержала вопрос, вторая - ответ. Задача всей группы правильно выстроить цепь Домино, т.е. разложить карточки в тематической последовательности. Для этого у них было 2 мин. для совместного обсуждения. Правильно выстроенная цепь давала возможность получить «+1 балл» к отметке за занятие только одному из учащихся, кому именно – учащиеся должны

решить сами перед началом игры. Если бы они не смогли договориться «+1балл» не начислялся никому.

Учитывая, что это задания по новой теме, и они могли вызвать затруднение при выполнении, то для учащихся была запланирована подсказка, что правильную цепь можно выстроить, соединяя половины карточек одинаковых по цвету.

Такие игры сплачивают коллектив учащихся, учат работать в команде, принимать решение.

Игровые технологии можно применять на различных дисциплинах, просто взяв за основу технику проведения игры и наложив на нее задания конкретной дисциплины.

Использование активных методов обучения позволяет обеспечить эффективную организацию учебного процесса, но и, как в любой методике, есть свои плюсы и минусы. А применять её или нет, это уже дело творчества преподавателя.

