

у 40,2%. Показатели социальной интеграции проявились в повышении результативности спортивной деятельности, были отмечены в об-

разовательной интеграции 83,3% (10) детей экспериментальной группы и их успешной школьной адаптации.

*«Инновационные технологии в высшем и профессиональном образовании»,
Коста дель Азаар (Испания), 2-9 августа 2011 г.*

Педагогические науки

ПРИМЕНЕНИЕ ДЕЛОВЫХ ИГР ПРИ ИЗУЧЕНИИ КУРСА ГИСТОЛОГИИ

Гуляева Н.И., Березина Е.А., Лебединская О.В.

ГОУ ВПО ПГМА им. ак. Е.А. Вагнера Росздрава,
Пермь, e-mail: bizon55@mail.ru

Многие авторы в качестве цели обучения рассматривают формирование и развитие компетентности для специалистов разных профилей, но при этом само понятие «компетентность» не имеет четкого определения и трактуется либо слишком узко – как знания, умения, навыки в определенной области, либо слишком широко – как уровень успешности взаимодействия с социальной средой. Более логично, на наш взгляд, соотносить понятие компетентности с деятельностью, когда компетентность определяется как уровень успешности решения проблем в деятельности.

Одна из проблем практического здравоохранения заключается в том, что молодые врачи, бывшие вполне успешными студентами, не только плохо распознают редкие болезни, но скорее в том, что они довольно плохо диагностируют и не всегда справляются с лечением даже самых распространенных заболеваний, составляющих основной процент заболеваемости и смертности населения. Поэтому одной из главных задач высшего медицинского образования является его оптимизация с целью повысить качество базовой профессиональной подготовки, позволяющей безупречно работать как в характерной, типичной обстановке, так и в более сложных случаях.

Оптимизация высшего медицинского образования – это приведение системы образования к такому уровню, который может обеспечить каждому студенту стабильно высокие результаты практической деятельности после обучения наиболее экономным путем, с минимальными затратами времени и усилий учащихся и педагогов. Именно на эту цель ориентирован компетентностный подход профессионального образования, причем в идеале достичь её должен именно каждый учащийся.

Один из подходов к решению данной задачи состоит в замене традиционного пассивного обучения методами, активизирующими мыслительную и познавательную деятельность учащихся при их овладении профессиональными знаниями и умениями. Активные методы обучения позволяют студенту получать новые знания

не путем пассивной фиксации информации, а в ходе творческой деятельности, самостоятельно использовать накопленный запас знаний, излагать и доказывать свое мнение. Одним из методов активизации обучения может быть использование деловых игр. Учебная (имитационная, операционная) игра – это метод обучения профессиональной деятельности посредством ее моделирования, созданием и разбором ситуации, близкой к реальным условиям, с обязательным разветвленным динамическим развитием решаемой ситуации, задачи или проблемы в строгом соответствии последующих событий с характером решений и действий, принятых играющими на предыдущих этапах.

Главной целью и смыслом медицинских клинических учебных игр является моделирование логики рассуждения и поведения врача в его профессиональной деятельности. Результатом игры является формирование профессионального умения и навыка работы с больным в своей основной профессиональной роли – лечащего врача. Применение деловых игр для формирования клинического мышления у студента довольно широко используется на старших курсах, когда непосредственно у постели больного у студентов оттачиваются навыки правильного поведения врача.

Перед преподавателями теоретических и морфологических кафедр стоит задача подготовить студента к освоению профессиональных клинических дисциплин, для чего вначале необходимо дать ему возможность составить представление о взаимодействии различных систем здорового организма, о нормальном строении его тканей и органов.

На кафедре гистологии ПГМА в процессе изучения дисциплины особое внимание обращается на использование ситуационных задач и деловых игр, позволяющих повысить мотивацию студентов к обучению и какую-то часть усвоенного учебного материала преобразовать в «знания-умения». Используя учебные деловые игры при изучении многих сложных разделов курса, мы решаем несколько задач, как-то: достаточно длительное время вовлечения студентов в учебный процесс с «принудительной» активизацией мышления, более высокая степень мотивации, эмоциональной вовлеченности, творческой самостоятельности.

В качестве примера учебной игры можно привести ее использование при изучении кле-

точных взаимосвязей в головном мозге, мозжечке, сетчатке глаза и пр. При изучении этого материала иногда студенту бывает сложно понять и усвоить информацию о расположении нервных клеток, направлении их дендритов и аксонов, об их взаимосвязях, возбуждающих и тормозных синапсах. Для понимания этого материала студент должен обладать развитым абстрактным мышлением, уметь представить картину расположения нейронов пространственно. Для облегчения задачи и применяются ролевые игры, где студенты выбирают «роли» определенных «нервных клеток» и пытаются правильно «сформировать связи» с другими нервными клетками, для чего им приходится обращаться к материалу лекции, учебника, а иногда и вступать в спор друг с другом. Мы имели возможность убедиться, что такая работа с учебным материалом позволяет студентам лучше его понять и надолго запомнить в качестве «знания-умения».

WEB-КВЕСТ КАК СРЕДСТВО ПОВЫШЕНИЯ ЭФФЕКТИВНОСТИ ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ В ВУЗЕ

Иванова Л.А., Песоцкая П.С.

*Иркутский государственный лингвистический
университет, Иркутск,
e-mail: polinapesotskaya@gmail.com*

Начало XXI века охарактеризовалось переходом к постиндустриальному информационному обществу, для которого характерны множественность взаимодействующих языков и культур, множественность текстов и текстовых форматов, циркулирующих в глобальном информационном пространстве, кроме того изменились формы общения, переместившись в информационное пространство. Отсюда становится всё более очевидным, что традиционная модель обучения иностранным языкам, представленная теоретиками методики обучения и лингводидактики в прошлом веке, требует переосмысления в условиях развития информационного общества и изменений социальной реальности, связанных с процессами производства и распространения информации. Мы предлагаем в новых информационных условиях общепринятую модель обучения иностранным языкам дополнить, расширить и ввести в нее Web-квест (с английского переводится как поиск, приключение и объект поиска). Согласно Н.В. Николаевой студент в процессе работы над таким web-квестом постигает реальные процессы, проживает конкретные ситуации, общается, проникает вглубь явлений, конструированию новых процессов и т.д. С точки зрения информационной деятельности при работе над web-квестом его участнику требуются навыки поиска, анализа информации, умения хранить, передавать, сравнивать и на

основе сравнения синтезировать новую информацию [4]. Мы считаем необходимым изложить свою точку зрения, свой подход к решению проблемы использования web-квестов в процессе обучения иностранному языку в вузе. Web-квест (webquest) – проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы интернета [5]. Мы убеждены, что web-квест органично вписывается в дисциплины учебного плана ФГОС-3, а в учебный предмет «Иностранный язык» особенно. При этом мы исходим из того, что web-квест, как элемент медиаобразования и «иностранный язык» имеют общее. Поясним. «Оба явления базируются на идее коммуникации. Коммуникация – это человеческая связь, общение, смысловое взаимодействие людей. Человек разумный – homo sapiens – есть, прежде всего, человек общающийся – homo communicans. Проанализировав основные информационно-коммуникативные проблемы, мы пришли к выводу, что коммуникация становится всё более сложным социально-культурным феноменом, который во всех странах касается различных видов деятельности и неотделим от политической, социальной, экономической, культурной, научной, образовательной и технологической эволюции. Как известно, язык является важнейшим средством общения и используется людьми для взаимодействия между индивидами и группами индивидов. Обучение иностранному языку есть обучение пользованию этим средством. Сегодня предмет «иностранный язык» имеет одной из ведущих задач – обучение коммуникации. Этимологическая и семантическая тождественность терминов «коммуникация» и «общение» убедительно доказывается современными учеными. Массовая коммуникация обладает широчайшими семиотическими возможностями и обеспечивает опосредованный характер общения, предлагаемый современной техникой передачи и приема информации. Поскольку общение может выступать в одно и то же время и как процесс взаимодействия людей, и как информационный процесс на численно большие, рассредоточенные аудитории, т.е. через СМК, следовательно, при обучении иноязычному общению учащиеся могут овладеть не только межличностным общением, но и опосредованным медиатизированным, что особенно актуально в условиях усиления коммуникативной инфраструктуры [1, с. 75]. С точки зрения медиаобразования, свойство медиатизированного общения предполагает выбор не только вербального, но и невербального кода коммуникации с использованием искусственных и смешанных коммуникативных кодов, обеспечивающих взаимодействие человека и машины. По нашему мнению, иноязычное медиатизированное общение – это взаимодействие человека с иноязычными СМК, содержанием которого является осмысление