

учебной группе. Такая игровая форма обучения развивает метапредметные и ключевые компетенции, необходимые в профессиональной деятельности.

Возможности модульных технологий для формирования профессиональных компетенций перспективны в методике обучения химическим дисциплинам и требуют практических разработок конкретных программ и учебных пособий.

Литература:

1. Литвинова Т.Н.. Теория и практика интегративно-модульного обучения общей химии студентов медицинского вуза. – Краснодар: Изд-во КГМА, 2001.– 265 с.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МЕТОДОВ АКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ НА ЗАНЯТИЯХ ВАРИАТИВНОГО КУРСА «ЭКОЛОГИЯ И ДЕТИ»

Гусарук Л.Р.

*ГБОУ ВПО КубГМУ Минздрава России,
Краснодар, Россия*

В последние годы по мере реформирования системы образования расширяется поиск мер повышения эффективности учебного процесса. Одним из способов решения этой проблемы является более широкое использование разнообразных дидактических средств, педагогических приемов и форм проведения занятий. Различные способы активизации учебно-познавательной деятельности получили собирательное название «методы активного обучения» (МАО). Проблеме их разработки, возможности использования в современной педагогике уделяется большое внимание.

В литературе выделились две группы МАО: дискуссионные (групповые дискуссии, анализ конкретных учебных ситуаций, круглый стол, решение задач методом «мозгового штурма») и игровые методы (ролевые, деловые, игровое моделирование и др) [3].

В отечественной педагогике разработкой игры как активного метода обу-

чения занимались Б.Г. Ананьев, А.М. Матюшкин, Д.Б. Эльконин. Опыт показал, что использование метода игры способно в большей степени заинтересовать студентов в решении поставленной проблемы, активизировать мыслительно-познавательную деятельность, и учебный процесс в целом [1].

Нами использовалась блиц-игра, которая интегрирует такие МАО, как конкретная ситуация, разыгрывание ролей, «мозговая атака».

Игра проводилась на занятиях вариативного курса «Экология и дети» на педиатрическом факультете по темам: «Геномодифицированные объекты: за и против», «Мониторинг загрязнённости окружающей среды». О времени проведения игры студенты информировались заранее. Одним из условий являлось отсутствие взаимодействия с другими участниками игры на этапе подготовки, соблюдение регламента на всех этапах игры.

Конструирование игровой ситуации включало следующие этапы: выбор модели имитации и подбор соответствующей формы игры, разработка целей и функции игры, правил и условий, создание банка конфликтных и экстремальных ситуаций.

Наиболее важным этапом конструирования блиц-игры является разработка целей и функций. Нами ставились следующие цели: воспитательно-диагностические (выявление личностных особенностей игроков, формирование коллектива, адаптация к учебному процессу и МАО), контрольно-стимулирующие (контроль знаний-умений, контроль и стимуляция внимания, восприятия, творческого мышления, активности), демонстрационные (выявление незнаний-неумений, процесса принятия коллективных и индивидуальных решений).

Блиц-игра отличается от деловой игры такими признаками, как «мгновенность» проведения и получение результата. Если деловая игра может разыгрываться в течение 6-8-10 часов или нескольких дней, то блиц игра всегда

рассчитана на 1,5 - 2 часа, т.е. одно практическое занятие. Отличительной особенностью блиц-игры является меньший комплект ролей для участников, что создаёт идеальную возможность оценки по общим критериям [2].

Нами студенты были разделены на критиков, защитников, и аналитиков, (экспертов). В процессе проведения игры выявились и другие роли, условно обозначенные как «лидер», «доктор», «эколог», «социальный работник», «фермер».

За 4-8 часов проведения деловой игры возможен спад активности, творчества, эмоциональности. С этой целью преподавателем (игротехником) вводятся дополнительные конфликтные ситуации. В данном случае это явилось излишним, так как блиц-игра проходила в высоком ритме, в ней самой заложены элементы соревнования и творческой конфликтности.

Обязательным этапом блиц игры является подведение итогов и оценка результатов. Причём время на этот этап должно отводиться 20-25 минут, т.е. в два раза больше, чем при индивидуальных или коллективных формах работы. Это происходит потому, что именно на данном этапе завершается логическая последовательность от анализа конкретных фактов к более глубокому, целостному их осмыслению, формированию элементарных действий на основе проигрывания конкретной ситуации.

В процессе игровой деятельности можно было наблюдать не только высокую степень включённости членов группы в обсуждение проблемы, но и проявление неожиданных личностных качеств студентов, особенно при дискуссии с оппонентами. Это становится возможным, так как срабатывает механизм самозащиты, снимаются психологические зажимы, скованность, нерешительность, возникают положительные эмоции, что в свою очередь ускоряет процесс познавательной деятельности.

Таким образом, процесс методи-

ческой разработки деловых игр, поиск соответствующих ситуаций, является не только оправданным, но и необходимым, так как повышает у студентов интерес к изучаемому предмету, активизирует творческую деятельность, способствуя повышению качества профессиональной подготовки.

Литература:

1. Вербицкий А.А. Деловая игра как метод активного обучения // Современная высшая школа-1982. №3. С134-135.

2. Мухина, С.А., Соловьёва А.А. Современные инновационные технологии обучения. М. «Гоэтар», 2008г.

3. Черниченко В.И. Дидактика высшей школы. М., 2002г.

МАНИПУЛЯТИВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ СТУДЕНТОВ

Гусейнова Ж.А.

*ГБОУ ВПО КубГМУ Минздрава России,
Краснодар, Россия*

К моменту поступления в вуз юноши и девушки имеют за плечами богатый опыт манипулирования родителями и учителями. Ближе к сессии преподаватель сталкивается с настоящей манипулятивной атакой недобросовестных студентов.

Как правило, долгосрочной манипулятивной целью студентов является получить положительную оценку на экзамене или зачет. Краткосрочные, промежуточные цели: удачно пройти текущий этап обучения, не утруждая себя при этом должной подготовкой. Манипуляция студента может также носить характер «развлечения», «разрядки», «самоутверждения».

Эти выводы подтверждают мысль Е.В. Сидоренко о существовании двух видов манипуляции: гедонистической и прагматической [3].

Прагматическая манипуляция направлена на достижение определенной цели, чтобы добиться выигрыша (заставить адресата получить что-либо, принять, от чего-либо отказаться и т.п.).