

ки знаний студентов по результатам текущего и итогового компьютерного тестирования и др.

Этот метод обеспечивает доступность в получении информации, необходимой для самоподготовки (тематический план, тестовые задания и т.д.), так как учебные материалы размещены на компьютерах в учебных комнатах кафедры и используются для самостоятельной работы студентов. В процессе этой работы у студентов формируются умения и навыки самостоятельного умственного труда, что способствует интегрированию полученных теоретических знаний, развивает аналитические способности, расширяет кругозор и постепенно вырабатывает привычку к систематическим занятиям.

Современные информационные технологии позволяют привлекать студентов к научной деятельности в рамках НИРС и УИРС, что помогает им овладевать отдельными научными знаниями и быстро адаптироваться к профессиональной деятельности.

Таким образом, компьютерные и мультимедийные технологии расширяют возможности визуализационного сопровождения лекций и практических занятий по гистологии, решают проблемы методического обеспечения внеаудиторной самостоятельной работы студентов.

ДЕЛОВАЯ ИГРА КАК МЕТОД АКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ И РАЗВИТИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ КОМПЕТЕНТНОСТИ

Мокринская Н.А.

*ГБОУ СПО «Краснодарский краевой
базовый медицинский колледж»
Министерства здравоохранения
Краснодарского края, Краснодар, Россия*

В настоящее время резко возросли требования к образовательной и профессиональной подготовке студентов. Необходимо осуществить решительный

поворот от массового, валового обучения к усилению индивидуального подхода, развитию творческих способностей и профессиональной компетентности будущих специалистов, опираясь на их самостоятельную работу, активные формы и методы обучения.

Усвоение знаний студентами медицинского колледжа и их применение выпускником - два разных типа деятельности; о том, что переход от первого ко второму представляет огромные трудности, свидетельствует длительный процесс адаптации выпускника на рабочем месте. Он зачастую не только не умеет применять знания, но не владеет и навыками социального взаимодействия и общения.

Необходимость преодоления этих трудностей привела к усилению связи учебы и производства, широкому использованию коллективных форм организации учебной деятельности, к которым и принадлежит деловая игра.

Деловая игра является квазипрофессиональной деятельностью, имеющей черты как учения, так и труда. Деловая игра позволяет задать в обучении предметный и социальный контексты будущей профессиональной деятельности и тем самым смоделировать более адекватные условия формирования личности специалиста. Усвоение новых знаний наложено на канву будущей профессиональной деятельности, обучение приобретает совместный, коллективный характер.

Основой разработки деловой игры является создание имитационной и игровой модели, которые должны органически накладываться друг на друга, что и определяет структуру деловой игры.

Имитационная модель отображает выбранный фрагмент реальной действительности, который можно назвать прототипом модели или объектом имитации, задавая предметный контекст профессиональной деятельности специалиста в учебном процессе. Игровая модель является фактически способом описания работы участников с имитационной моделью,

что задает социальный контекст профессиональной деятельности специалиста

Цели задаются реальные и условные, иначе говоря, педагогические (цели обучения и воспитания) и игровые цели необходимые для создания мотивации в игре, соответствующего эмоционального фона. Игровые цели делают учебный процесс игровым по форме, учение делают игрой. Педагогические цели состоят в том, чтобы сформировать предметную и социальную компетентности специалиста, его профессиональные знания, умения, навыки, способности, ответственного отношения к делу, другим моделям, самому себе, к обществу.

Под сценарием деловой игры понимается описание в словесной или графической форме предметного содержания, выраженного в характере и последовательности действий игроков, и также преподавателей, ведущих игры, разбитая на основные этапы, операции и шаги.

Деловая игра определяется объектом имитации и целью обучения, в связи с чем роли деловой игры заимствуются из реальной профессиональной действительности (в нашем случае: медицинская сестра, пациент, врач, младший медицинский персонал, родственники пациента). В деловой игре допускаются роли любого уровня, групповое выполнение ролей, привлечение некоторых участников игры к организации игрового процесса и его экспертизе.

Объяснение правил игрокам может быть следующим:

- словесное описание в свободной форме возможных действий, прав и обязанностей игроков;

- перечень действий и их результатов в табличной форме;

- алгоритмическое представление поведения игроков, соответствующее технологии профессиональной деятельности и его результатов в графической форме.

Каждый способ выбирается в зависимости от содержания и целей игры.

Система оценивания в деловой игре

является неотъемлемым элементом имитационно-игровой модели. Она должна обеспечить, с одной стороны, контроль качества принимаемых решений с позицией норм и требований профессиональной деятельности, а с другой - способствовать разворачиванию игрового плана учебной деятельности.

Нужно отметить, что деловая игра при ее должной методической обработке, не требует постоянного вмешательства преподавателя в процессе ее протекания. Поэтому система оценивания должна строиться, прежде всего, как система самооценки студентов, а затем - как система оценки со стороны преподавателя. Подчеркнем, что оценка со стороны преподавателя, других участников игры является мощным мотивирующим фактором.

Методическое обеспечение деловой игры представляет собой текстовое и графическое оформление. Чаще всего к нему относят проект деловой игры, ее сценарий, описание организации ее проведения, техническую документацию, описание ситуаций, методические рекомендации по форме представления результатов игры и поведению игроков, необходимую информацию, пояснительную записку и др.

Преподавателями при подготовке специалистов внедряются активные методы обучения. Применение их оправдано в связи с ограниченностью баз практик при лечебно – профилактических учреждениях – необходимости выработки четких навыков профессиональной деятельности, назовем один из примеров деловой игры.

Например, деловая игра при изучении темы «Инструментальные методы исследования» помогает подготовить пациента к различным эндоскопическим методам исследования.

Цели проведения деловой игры:

- а) обучающие – научить студентов правильно психологически и физически готовить пациентов к тому или иному эндоскопическому исследованию; сформировать социальные умения и навыки общения с пациентом и взаимодействия

с коллегами по работе; отстаивание своей точки зрения, принятие согласованных решений;

б) воспитательные – способствовать формированию теоретического отношения к решению практических задач, воспитанию профессионального мышления.

Группа разбивается на 3-4 малые подгруппы.

Раздаются задания для студентов:

- подготовить пациента к эндоскопическому исследованию желудка;
- подготовить пациента к эндоскопическому исследованию кишечника;
- подготовить пациента к эндоскопическому исследованию мочевого пузыря.

Преподаватель распределяет в каждой подгруппе студентов по ролям и определяет их функции. Например:

- медицинская сестра палатная - провести беседу с пациентом о предстоящем исследовании;
- медицинская сестра процедурного кабинета – провести премедикацию;
- медицинская сестра эндоскопического кабинета - помощь врачу, обработка инструментов;
- врач - его роль определяется по ситуации (например: помочь медицинской сестре уговорить пациента на исследование);
- пациент пожилой и критически настроенный.

Сценарий заключается в том, что палатная медицинская сестра, проведя выборку из листов врачебных назначений, выяснила, что пациенту назначено эндоскопическое исследование. В ее обязанности входит подготовка пациента психологически и проведение физической подготовки. Затем сопровождение в эндоскопический кабинет, где пациента встречают врач и медицинская сестра эндоскопического кабинета. В задачу сестры входит провести премедикацию и правильно уложить или усадить пациента перед исследованием. «Врач» еще раз рассказывает пациенту ход процедуры, а также разъясняет пациенту его поведе-

ние после исследования.

Эксперты оценивают действия участников игры по разработанным преподавателем критериям оценки. Выставляют оценку каждому участнику игры.

По окончании игры итог подводит преподаватель, согласно поставленным целям. Оценки за занятие выставляются в журнал.

В деловой игре явно моделируется предметное и социальное содержание будущей профессиональной деятельности учащегося. Профессиональная деятельность, «свернутая» до знаковых систем, текстов, учебной информации, получает свою развертку в игровой форме организации учебной деятельности учащихся и тем самым усваивается. Знания здесь не оторваны от их практического применения, поскольку учащиеся получают достаточный опыт их использования в функции средств регуляции собственных действий. Знания усваиваются не впрок, не про запас, а в контексте практических действий на их основе.

Деловая игра придает учебно-воспитательному процессу следующие особенности:

- системное содержание учебного материала, представленного в имитационной модели производства;
 - воссоздание структуры и функциональных звеньев будущей профессиональной деятельности в игровой обучающей модели;
 - приближение учащихся к реальным условиям порождения потребностей в знаниях и их практическом применении, что обеспечивает осмысленность учения, личностную активность учащихся, возможности перехода от познавательной мотивации к профессиональной;
 - обеспечение перехода от организации и регуляции деятельности преподавателем к саморегуляции и самоорганизации деятельности самими учащимися.
- Деловую игру следует выбирать для реализации, прежде всего следующих педагогических функций:
- формирование у будущих специа-

листов целостного представления о профессиональной деятельности в ее динамике;

- приобретение как предметно- профессионального, так и социального опыта, в том числе принятия индивидуальных и совместных решений;

- развитие профессионального теоретического и практического мышления;

- формирование познавательной мотивации, обеспечение условий появления профессиональной мотивации.

Следовательно, деловая игра является методом активного обучения, и использование ее в образовательном процессе медицинского колледжа позволяет повысить качество подготовки средних медицинских работников для практического здравоохранения Краснодарского края.

**РОЛЬ И МЕСТО РАЗДЕЛА
НУТРИЦИОЛОГИИ
«ФУНКЦИОНАЛЬНОЕ ПИТАНИЕ»
В СИСТЕМЕ ВЫСШЕГО
МЕДИЦИНСКОГО ОБРАЗОВАНИЯ**

¹⁾Нефёдов П.В., Нефёдова Л.В,

²⁾Макарова Г.А.

¹⁾ ГБОУ ВПО КубГМУ Минздрава России

²⁾ ФГБОУ ВПО «Кубанский
государственный университет
физической культуры, спорта и
туризма», Краснодар, Россия

Как известно, продукты питания, составляющие рацион современного человека, значительно и в худшую сторону отличаются от тех продуктов, которые составляли основу пищи людей в прошлые тысячелетия. Это касается, прежде всего, минорных биологически активных пищевых веществ. Таких ингредиентов микробного, растительного и животного происхождения в пищевом рационе человека, по данным литературы, для обеспечения всех физиологических потребностей организма должно быть около 20 тысяч. Среди них в настоящее время идентифи-

цированы соединения, которые обладают в той или иной степени выраженности общеукрепляющей, иммунобиологической, кардиотропной, гепатотропной, антиканцерогенной (более 500 различных соединений растительного происхождения), остеотропной, антимикробной, антивирусной, антигельминтной и другими видами активности [5].

Однако современный человек этих биологически активных пищевых веществ с продуктами питания по самым разным причинам (в том числе социального характера) получает почти в 2 раза меньше. Подтверждается это данными зарубежных ученых [9], а также проведенными в нашей стране исследованиями ученых НИИ питания АМН, которые позволили выявить среди значительной части населения (в том числе в южных районах страны) наличие скрытых гиповитаминозов и гипомикроэлементозов.

На наш взгляд, связано это с особенностями производства продуктов питания в последние 40-50 лет по интенсивным технологиям, цель которых – получение на одних и тех же площадях многократно большего объема продукции. В их основе – применение в растениеводстве различных пестицидов, минеральных удобрений, стимуляторов роста растений, известкование почвы, предпосевная обработка семенного материала ионизирующим излучением и др., а в животноводстве и птицеводстве – использование комбикормов, мясокостной, рыбкостной муки, добавок к кормам антибиотиков, белково-витаминных концентратов, соответствующим образом обработанного птичьего помета, биомассы личинок комнатных мух и т.д. [2, 7]. Это привело, с одной стороны, к невиданному истощению и оскудению почв, существенному обеднению качественного состава и пищевой полноценности продуктов питания, а с другой – к появлению в них небезразличных для организма человека чужеродных химических соединений (ксенобиотиков), которые