

ЗНАЧЕНИЕ КВЕСТ- ТЕХНОЛОГИЙ В КЛИНИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЯХ

Кодирова Ш.А.

Ташкентская медицинская академия

Аннотация: современная система образования характеризуется активным поиском новых форм, методов, технологий, которые бы, с одной стороны, соответствовали актуальным запросам участников образовательной деятельности, а с другой – способствовали продуктивности обучения и воспитания. Квест-технология – это педагогическая технология, основанная на системно-деятельностном и личностном подходах.

Ключевые слова: квест-технология, новые методы, средства обучения

Abstract: the modern education system is characterized by an active search for new forms, methods, technologies that would, on the one hand, correspond to the current needs of participants in educational activities, and on the other hand, contribute to the productivity of training and education. Quest technology is a pedagogical technology based on a system-activity and personal approaches.

Key words: quest technology, new methods, teaching aids

АКТУАЛЬНОСТЬ

Национальная Программа по подготовке кадров в республике предусматривает коренные изменения структуры и содержания непрерывного образования с широким освоением прогрессивных технологий. Новые принципы, методы, средства и приёмы обучения существенно изменяют привычный стереотип профессиональной подготовки студентов, применяя их можно достичь эффективным результатам. Обучаемая программа должна обеспечить студенту формирование оптимальной системы мышления на всех этапах обучения-от начало до решения профессиональной задачи, повысить профессиональную подготовки. Современная система образования характеризуется активным поиском новых форм, методов, технологий, которые бы, с одной стороны, соответствовали актуальным запросам участников образовательной деятельности, а с другой – способствовали продуктивности обучения и воспитания.

Современный уровень развития медицинской науки при подготовке профессиональных кадров требует соблюдение двух принципов: во-первых- овладении профессиональных навыков, в том числе использованием медицинской технологии, во-вторых – внедрение в практику здравоохранении стандартизированных принципов мышления, базирующихся не на собственных умозаключениях преподавателя, а на принципах доказательной медицины. Современная система образования характеризуется активным поиском новых форм, методов, технологий, которые бы, с одной стороны, соответствовали актуальным запросам участников образовательной деятельности, а с другой – способствовали продуктивности обучения и воспитания.

Квест-технология – это педагогическая технология, основанная на системно-деятельностном и личностном подходах. В переводе с английского (quest) означает «поиск». Это приключенческая игра, которая требует от участника решения различных логических и творческих задач с продвижением по сюжету или сценарию с целью достижения результата. Она сочетает в себе элементы проблемного, проектного и игрового обучения. В основе квеста лежит выполнение поэтапных заданий с приключениями и (или) игрой по определенному сюжету.

В образовательном процессе, по мнению исследователей С.А. Осяк, Т.В. Захаровой, «квест – это «специальным образом организованный вид исследовательской деятельности, для выполнения которой обучающиеся ведут поиск информации по указанным местам (в реальности), включающий и поиск этих мест или других объектов, людей, заданий и прочее.», а по мнению Сокол И. Н : «квест – это технология, которая имеет четко поставленную дидактическую задачу, игровой замысел, обязательно имеет руководителя (руководителя (наставника), четкие правила, и реализуется с целью повышения у детей уровня знаний и умений 21 века».

Образовательный квест как современная методика обучения ориентирована не только на получение знаний, но и на способы их усвоения, на особенности мышления и на развитие коммуникативных навыков обучающихся .

Цель: создание обеспечения овладением методологией нововведений в профессиональной сфере, совместная отработка методических подходов и приемов решения поставленной в программе проблемы.

Задачи преподавателя состоит в том, чтобы найти интересную тему проекта, в котором будут задействованы все его участники, определить план выполнения и проверить сделанное задание.

Тематика образовательный квест-проблема, реализующая образовательные задачи, отличающаяся от учебной проблемы элементами сюжета, ролевой игры, связанная с поиском и обнаружением мест, объектов, людей, информации, для решения которой используются ресурсы какой-либо территории или информационные ресурсы.

Алгоритм: структура образовательного квеста может быть следующей: введение (в котором прописывается сюжет, роли); задания (этапы, вопросы, ролевые задания); порядок выполнения (бонусы, штрафы); оценка (итоги, призы). Выполнение проекта должно проходить в три этапа. Преподаватель принимает участие только на первом этапе и на этапе проверки. Сначала он исполняет роль организатора. Работа заключается в определении задания для образованных микрогрупп, поля деятельности для каждого участника, последовательности действий и при необходимости помощи с литературой. Задание должно быть понятно и интересно обучающимся и самое главное – выполнимо.

На втором этапе участники работают самостоятельно. Это выполнение задания и подготовка отчета. Третий этап предполагает представление результата проделанной работы и его проверка преподавателем, исправление ошибок.

Квест может быть использован на практических занятиях с учетом будущей профессии. Так студенты медицинских вузов могут получить задание: «Произвести опрос больного и подготовить отчет». Студенты делятся на микрогруппы. Каждая микрогруппа получает заранее подготовленную карточку с адресом и именем пациента. Задача участников игры: произвести опрос больного и подготовить отчет о его состоянии. Вместе с преподавателем оговариваются разделы медкарты, по которым необходимо будет собрать информацию: паспортные данные, жалобы пациента, история заболевания, проводимое лечение и его эффективность. Каждый участник группы получает свое задание: собрать информацию по определенному пункту плана. Вопросы по каждому пункту плана, которые будут задаваться, их последовательность могут оговариваться заранее преподавателем на подготовительном этапе, или можно предоставить только разделы медкарты. Важно напомнить об уточняющих вопросах: например-куда отдает боль, какой кашель: сухой или влажный и прочее. Преподаватель сам определяет поле деятельности каждого участника. Роли могут быть распределены по-разному: в зависимости от уровня владения языком назначается тот, кто будет производить непосредственно опрос больного, кто будет фиксировать ответы, снимать видео и т.д.

На заключительном этапе каждая группа должна подготовить отчет о состоянии пациента. Результат самостоятельной работы группы должен быть четко определен. Например, отчет о результатах опроса пациента, согласно собранной информации. Он может быть представлен в устной или письменной форме. При проверке преподавателем учитывается в первую очередь правильность в употреблении форм и конструкций, связность текста, грамматика .

ВЫВОДЫ:

1.Новый подход одновременно позволит активизировать пассивных, отстающих студентов, расширять их творческое мышления, овладении практическими навыками, подготовку к профессиональной деятельности.

2.Улучшается подготовка будущего специалиста, формируются знания, умения ориентироваться в профессиональной ситуации, принимать оптимальные решения, избегать реальных ошибок в практике медика.

3.Раскрытие широкий спектр свойств личности, коллективная деятельность, в ходе которой формируются алгоритмы мыслей и действий.

Таким образом, квест-технология позволяет не только моделировать реальное многостороннее общение, но и подразумевает работу в групповой форме в практической ситуации, повысит мотивацию студентов к изучению тематики, но и поможет интегрироваться в практическую речь в реальной ситуации.

ИСПОЛЬЗОВАННАЯ ЛИТЕРАТУРА:

1.Кодирова Ш.А. Образовательный квест-как вид интерактивных технологий “Ички касалликлар фанини ўқитишда замонавий педагогик технологияларнинг ўрни” халқаро ўқув-услугий анжуман тўплами Т.2023 й.31 октябрь 79-81-бетлар

2.Осяк С.А. , Султанбекова С.С., Захарова Т.В., Яковлева Е.Н., Лобанова О.Б., Плеханова Е.М. Образовательный квест – современная интерактивная технология [Электронный ресурс]: - Режим доступа: <http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=20247>

3.Сокол И. Н. Классификация квестов / Сокол И. Н. //Молодой ученый. – 2014. - № 6 (09). – с.138-140 [Электронный ресурс]: - Режим доступа: <http://cyberleninka.ru/article/n/klassifikatsiya-kvestov>

4.Ходжанова Ш.И., Қодирова Ш.А.,Таълим самарадорлигини оширишда педагогик технологиянинг роли. “Интеллектуал салоҳият-тараққиёт мезони” Илмий мақолалар тўплами 11-сон 40-44-бетлар Т.2017 й.