



ИНТЕРАКТИВНЫЙ МЕТОД «ДЕЛОВАЯ ИГРА» КАК СРЕДСТВО ПОВЫШЕНИЯ ПРОЦЕССА ОБУЧЕНИЯ

Мадарипова Д.А.

*Ассистент кафедры "Гематологии и клиника лабораторной диагностики"
Бухарского государственного медицинского института.*

Annotatsiya: *Interfaol o'yinlar - zamonaviy ta'lim usullaridan biridir. Birinchi yondashuvda, hayotda uchraydigan muammoll vaziyatlarda echim topishda katta ahamiyatga ega. Ikkinchi yondashuvda, talabalarda mustaqil fikrlash va nazariy bilimlarni amaliyotda qo'llashdan iborat. Ishbilarmon o'yin talabalarni birgalikda g'oyalarni mujassamlashtirish va vaziyatlarni to'g'ri baholashda katta ahamiyatga ega.*

Kalit so'zlar: *ishbilarmon o'yini, interfaol o'yinlar, mutaxassis, ta'lim, ta'lim standarti.*

Аннотация: *Интерактивные игры – один из современных методов обучения. При обучении большое значение имеет поиск решений проблемных ситуаций, встречающихся в жизни. При клиническом подходе студенты должны иметь самостоятельное мышление и практическое применение теоретических знаний. Деловая игра имеет большое значение, помогая студентам совместно воплощать идеи и правильно оценивать ситуации.*

Ключевые слова: *деловая игра, интерактивные игры, эксперт, образование, образовательный стандарт.*

Annotation: *Interactive games are one of the modern methods of teaching. In the first approach it is extremely important to solve problems in life. The second approach involves the use in practice of independent thinking and theoretical knowledge Business games are of great importance for students to combine ideas and accurately assess the situation.*

Key words: *business game, interactive games, specialist, education, education standard.*

В современных условиях с развитием научно- технического прогресса увеличивается объем информации, необходимый для обязательного усвоения. Информация быстро устаревает и нуждается в постоянном обновлении. Отсюда следует, что предъявляются новые требования к обучению и будущим специалистам. Выпускник высшего образовательного учреждения должен обладать характерными качествами, такими как мобильность и компетентность, хорошими знаниями и умением применять их в своей профессиональной деятельности. Следовательно, необходимы новые методы и подходы в обучении, которые позволят студенту самостоятельно находить, усваивать, обрабатывать постоянно обновляющуюся информацию и овладевать ею.



Педагог должен направлять изыскания студентов, подвести итог, проделанной им самостоятельной работы, указать на недостатки и пути их устранения. В настоящее время использование активных методов обучения обусловлено приближением уровня подготовки будущих специалистов к мировым образовательным стандартам.

Активные формы обучения (или методы интерактивного обучения) в современной литературе рассматриваются как совокупность педагогических действий и приемов, направленных на организацию учебного процесса, создающего специальными средствами условия, мотивирующие обучающихся к самостоятельному, инициативному и творческому освоению учебного материала в процессе познавательной деятельности.

Использование интерактивных технологий в учебном процессе включено в образовательный стандарт высшего образования, в частности отмечается, что реализация компетентного подхода должна предусматривать широкое использование в учебном процессе интерактивных форм проведения занятий («деловых игр», кейс-стади, дерево жизни и т.д.) в сочетании с внеаудиторной работой с целью формирования и развития профессиональных навыков обучающихся. Применению интерактивных форм в образовательном процессе обучения уделяется большое внимание в Бухарском государственном медицинском институте, который осуществляет подготовку специалистов ВОП для медицинской службы.

Основной целью занятий является приобретение студентами теоретических знаний и практических навыков необходимых для дальнейшей работы в сельской семейной поликлинике. Изучение дисциплин базируется на методологических, теоретических и методических положениях, рассматриваемых в курсах общепрофессиональных специальных дисциплин. Обучение в медицинском институте предполагает формирование умений и навыков, которые необходимы будущему специалисту, что невозможно без включения его в практические действия.

Использование интерактивных форм обучения в образовательном процессе способствует развитию у студента клинического мышления, которое необходимо при работе с больными. Обучение осуществляется в форме лекционных, семинарских и практических занятий.

На семинарских и практических занятиях закрепляются, уточняются и расширяются теоретические знания, полученные на лекциях. Для проведения практических занятий используются интерактивные игры.

Учебный процесс, опирающийся на использование интерактивных методов обучения, организуется с учётом включения в процесс познания всех студентов группы без исключения.

Широкое распространение в нашем ВУЗе получил метод ситуационно-ролевой, или деловой игры. Теоретическим базисом этого метода является



положение о решающей роли активной, специально организованной деятельности студентов в процессе усвоения. Целесообразность использования именно активных методов согласуется и с данными экспериментальной психологии, согласно которым усваивается 10 % материала, принятого на слух, 50 % материала увиденного, и 90 % из того, что обучающиеся сделали сами. Для улучшения усвоения дисциплины широко используются разнообразные методы активного обучения, в том числе ролевые игры (деловые, имитационные), в которых главным является имитационная модель объекта познания.

Суть метода ситуационно-ролевой игры состоит в импровизированном разыгрывании ситуации, моделирующей типичную для данной группы деятельность и проблемы, которые возникают в ходе этой деятельности. В игре участвуют несколько человек, которые по ходу игры используют роли отдельных персонажей ситуации. Одна и та же ситуация может проигрываться несколько раз, чтобы дать возможность участникам игры побывать в разных ролях. Существуют многочисленные модификации ситуационных игр с использованием различных методик. Их выбор определяется конкретными педагогическими задачами. Однако обязательным условием является проигрывание нескольких игр по нарастающей сложности, так как участие в одной игре обычно не дает желаемого эффекта. Моделируемая в игре ситуация должна максимально приближаться к реальной действительности.

Важнейшим моментом игры является характер задаваемой в ней ситуации. Ситуация включает в себя: сюжет игры, поставленную проблему, характер заданных отношений и исполняемых ролей. При выборе ситуации очень важно учесть следующее:

- 1) содержание ситуации должно быть адекватно реальной деятельности, должно моделировать ее;
- 2) проблемы, возникающие в игре, должны быть значимы для участников игры.

Таким образом, в период подготовки игры составитель должен заранее предусмотреть все возможные разветвления исходной ситуации, постоянно должен быть готов предоставить играющим информацию об изменениях в состоянии больного, обусловленных реальными действиями студентов. Поэтому подготовка методического обеспечения игры представляет весьма сложную и трудоемкую задачу. В период подготовки игры трудно предусмотреть все возможные действия студентов, все их запросы.

Сценарий игры может выглядеть следующим образом: студентам раздаются роли: преподаватель называет «пациенту» его диагноз, неизвестный другим участникам, выдает «его» рентгенограмму и/или данные других методов обследования, согласно тексту кейса, «пациент» предъявляет жалобы, характерные для данного диагноза и клинической картины «врач» исходя из полученных данных должен поставить и обосновать диагноз, назначить



лечение, «ассистент» – принести все необходимые материалы и инструменты для осуществления предполагаемого вмешательства. Студентам с высоким уровнем подготовки отводится роль «контролирующей организации», которая следит за происходящим и корректирует действие «врача» и «ассистента».

Целью ролевой игры является формирование познавательных и профессиональных мотивов, системного мышления будущего врача-ВОП, и в соответствие с основными компетенциями – коллективной практической работы и навыков взаимодействия.

Внедрение в учебный процесс деловой игры позволяет не только повысить уровень знаний, но и обучить работе в коллективе. Деловые игры используют на семинарских и практических занятиях, они способствуют не только закреплению теоретических знаний, но и развитию, профессиональных умений, облегчающих процесс профессионального становления.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК:

1. Ступина С.Б. Технологии интерактивного обучения в высшей школе: Учебно методическое пособие. Саратов: Издательский центр "Наука", 2009-52 с.
2. Каченя Г.М., Штопер Н.Н., Япринцева К.Л. Активные и интерактивные формы обучения. Челябинск, 2015. -130 с.
- 3 Shadjanova N.S. Causes of iron deficiency anemia for children and adolescents / Journal of Advanced Research and Stability Special Issue | 2022 100-105.
4. Shadjanova N.S. Changes in peripheral blood parameters in patients with Covid-19/ N.S. Shadjanova, Z. M. Ruziyev DOCTOR'S HERALD 2022 3.1(107) <http://doi.org/10.38095/2181-466X-20221073>.