

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПРОЦЕССЕ ПОДГОТОВКИ СТУДЕНТОВ МЕДИЦИНСКОГО КОЛЛЕДЖА К РАБОТЕ С ПАЦИЕНТАМИ ПОЖИЛОГО ВОЗРАСТА

В статье актуализируется проблема подготовки студентов медицинского колледжа к работе с пациентами пожилого возраста. Предлагается новый подход к организации занятий при обучении гериатрии

На современном этапе развития общества к профессиональной школе предъявляются повышенные требования к уровню общеобразовательной и профессиональной подготовки специалистов. XXI век диктует необходимость подготовки высококвалифицированных, разносторонне образованных, профессионально мобильных специалистов, способных к творческой, инициативной профессиональной деятельности [5, с. 3].

В связи с старением населения мира, в том числе и России, в условиях развития сети медико-социальных заведений, оказывающих помощь стареющим людям, возросла потребность в специалистах, владеющих методами и приемами работы с пациентами возрастных групп [2].

Соответственно социальный заказ общества определил необходимость повышения эффективности обучения в средне-профессиональных медицинских учебных заведениях такой дисциплины, как «Гериатрия», развития умений и навыков взаимодействия будущих медицинских работников с пациентами старших возрастных групп, а также формирование позитивного отношения к пациентам этой возрастной группы.

На протяжении длительного периода в психолого-педагогической и методической литературе обсуждаются различные аспекты профессиональной подготовки специалистов (С. Я. Батышев, Б. С. Гершунский, А. Е. Марон, А. Я. Наин, Г. Н. Сериков). В последние годы появились работы, посвященные профессиональной подготовке среднего медицинского персонала (А. Аганесова, В. Соболев, И. С. Бахтина, Т. В. Орлова, Ф. Н. Кадыров, Г. М. Перфильева, Г. И. Ибрагимов, Т. М. Резер, Х. Н. Лебедева и др.). Становление личности медицинского работника среднего звена, в том числе и медицинских сестер, достаточно основательно представлено в исследованиях

профессиональной направленности (Т. Л. Бухарина, А. С. Ткаченко, Н. Н. Аниськина), ценностного отношения к профессионализму (М. Н. Дёмина), профессиональной рефлексии (Е. Е. Рукавишникова), эмпатии (Н. В. Козина) и др. Между тем, как отмечает Л. Г. Семушина, исследования, проводимые учеными в области обучения в ссузах, в том числе средне-профессиональных медицинских учебных заведениях, немногочисленны и весьма разрозненны, не меняются важнейшие ориентиры, в них не формируется соответствующая современным запросам новая технология обучения [10].

Таким образом, в средне-профессиональных учебных заведениях особую актуальность приобретает поиск новых технологий, способствующих становлению личности будущего специалиста, развитию его профессиональной компетентности и нравственности, умения быстро разрешить проблемную ситуацию, и позволяющих овладеть высоким уровнем организационных и коммуникативных умений.

В настоящее время предлагается множество технологий, полностью или частично изменяющих образовательный процесс. Каждая такая технология имеет свои достоинства и недостатки, сильные и слабые стороны. Специфика образования как социально-экономической отрасли предъявляет особые требования к применению разнообразных технологий, поскольку их продукт направлен на живых людей [7, с. 129]. В этой связи необходимо найти такие образовательные технологии, которые удовлетворили бы запросы педагогики и современного общества.

Решением данной проблемы может стать системное внедрение в процесс подготовки будущих медицинских работников игровых технологий, которые предполагают постановку личности обучающегося в центр обра-

зовательного процесса, позволяют «тренировать» самые различные качества личности, формируют навыки поведения в различных ситуациях. Кроме этого, игра дает возможность лучше понимать и ощущать свои действия, исправлять ошибки, получать новые знания об объекте [3, с. 105]. Именно эти характеристики игровых образовательных технологий, применимых в процессе обучения студентов навыкам и умениям, содержат в себе практически неисчерпаемый образовательно-воспитательный потенциал благодаря своей профессиональной, коммуникативно-деятельностной и личностноориентированной направленности.

Понятие «игровые технологии» включает достаточно обширную группу приемов организации педагогического процесса в форме разных педагогических игр. В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности [11].

Педагогические игры по игровой методике классифицируются как предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные и игра-драматизация. Практически все виды педагогических игр, используемые в системе высшего и среднего специального профессионального образования, по своему содержанию являются деловыми играми, так как они, как правило, разрабатываются в рамках определенных учебных предметов, в них имеются сюжеты и роли, имитируются различные ситуации [4, 8].

Методические аспекты деловых игр рассматриваются в работах В. Р. Прауде, А. А. Вербицкого, Д. Н. Кавтарадзе, В. Л. Бабурина, Н. В. Тельтевской, А. В. Дружкина, Е. В. Бердновой, В. П. Корсунова и многих других. Мы согласны с мнением Н. В. Тельтевской, что суть деловых игр состоит в имитации реальных или условных ситуаций и процессов, позволяющих, в данном случае студентам, на основе коллективного взаимодействия вырабатывать решения и приобретать профессиональные умения и опыт межличностного общения [12].

Наиболее интересна категория деловых игр, включающая игры с разной целевой направленностью, – это имитационные игры, где происходит «имитация профессиональной деятельности в тех или иных искусственно воссозданных ситуациях, при этом участники игры либо исполняют определенные роли, либо выступают в качестве активных зрителей, оценивающих действия участников. Основной целью данной игры является формирование у студентов умения реализовать свои замыслы и проекты, оценивать их продвижение, стимулировать к дальнейшей работе» [6, с. 14].

В учебно-воспитательном процессе Государственного бюджетного образовательного учреждения среднего профессионального образования Нижегородской области «Арзамасский медицинский колледж» применяется имитационно-моделирующая игра, максимально приближающая студентов к условиям работы лечебно-профилактических учреждений, к деловым взаимоотношениям с коллегами и пациентами. В ходе игры закрепляются свойства, качества, состояния, навыки, способности, необходимые будущей медицинской сестре для выполнения социальных, профессиональных и творческих функций. Более того, с помощью игры происходит не просто передача знаний и обучение профессиональным навыкам, на практических занятиях преподаватель в то же время создает проблемно-познавательные ситуации и управляет процессом учебно-познавательной деятельности студентов с учетом их индивидуальных особенностей.

Имитационно-моделирующая игра, применяемая в учебно-воспитательном процессе медицинского колледжа, предполагает отражение реального взаимодействия медицинской сестры и пациента, а вместе с тем возможность их изменить, вернуться назад к определенному моменту и, переиграв ситуацию, принять другие варианты, оценив преимущество и недостатки по сравнению с уже опробованными ранее вариантами. Анализ игры осуществляется преподавателем совместно с участниками игры в форме дискуссии. При этом в качестве основных критериев оценки игровой деятельности мы выделяем такие, как оценка реалистичности игрового процесса, оценка глубины медико-психологических знаний участников игры, степень их подготовленности к ней, правильность исполнения роли и эффективность взаимодействия с дру-

гими участниками игры, учет психологических и возрастных особенностей объектов игрового воздействия, принятие правильных практических решений и внесение конкретных предложений по рассматриваемой проблеме, анализ самооценки участников игры, активное участие в обсуждении действий и предложений других участников игры.

В практике преподавания гериатрии в Арзамасском медицинском колледже, используются различные виды имитационно-моделирующей игры описанные в научной литературе [5, с. 97 и др.]: обыгрывание ситуаций социального общения и ситуационно-ролевая игра, обыгрывание профессионально-направленных ситуаций и деловая игра. Студенты участвуют в игре с большим интересом и увлечением. Их активность объясняется жизненной потребностью использования умений и навыков положительного взаимодействия как с коллегами, так и с пациентами различных возрастов в искусственно созданных условиях.

Для того чтобы убедиться в эффективности применения имитационно-моделирующих игр при обучении гериатрии, провели измерения начальных и конечных результатов обучения студентов двух групп (экспериментальной и контрольной) IV курса отделения «Сестринское дело». Полученные результаты имеют три уровня. Первый результативный уровень связан с изменением мотивации студентов, второй – с формированием опыта межличностного взаимодействия, третий с изменением уровня профессиональной подготовки.

Исследование мотивации студентов проводилось по разработанной преподавателями медицинского колледжа мотивационной анкете. Было проведено анкетирование студентов колледжа, направленное на выяснение уровня мотивации к профессиональной деятельности, в том числе к взаимодействию с пациентами пожилого возраста. Анкетирование студентов в начале обучения гериатрии и по завершении курса показало, что мотивация у студентов на этапе окончания курса гериатрии по большинству показателей устойчивее: наблюдается повышение интереса к профессии (с 27 до 38%), любовь к своей профессии (приблизительно с 18 до 21%), желание работать в медико-социальной сфере (с 5% до 15%).

В процессе деловой игры студенты смогли предотвратить те ошибки, которые могли бы возникнуть в самостоятельной профессио-

нальной деятельности, а также они приобрели навыки социального взаимодействия, ценностные ориентации и установки, необходимые им в будущей профессии. Следует подчеркнуть, что у студентов экспериментальной группы были отмечены: совершенствование процессов учебной коммуникации; усиление самостоятельности в принятии решений и выполнении учебных заданий, рост осознания собственной значимости и необходимости самосовершенствования; рост толерантности по отношению к партнерам по коммуникации, развитие умения сотрудничать, избегая конфликтов. В результате у студентов экспериментальной группы, обучавшихся с использованием игровых технологий, сформировался более высокий уровень профессиональных коммуникативных умений, чем у студентов контрольной группы, обучавшихся по традиционным методикам. Эти результаты совпадают и с данными других исследователей, работающих в смежных областях профессиональной педагогики [1 и др.].

Анализ оценок, полученных студентами при изучении курса гериатрии, свидетельствует об оптимальном применении игровых технологий и структурировании содержания образования. Благодаря этому эффективность профессиональной подготовки студентов экспериментальной группы на высоком уровне увеличилась на 28%; на среднем уровне на 18,4% и вместе с тем произошло накопление опыта познавательной и профессиональной деятельности, социальных и деловых отношений.

В целом результаты выполненного исследования позволяют сделать вывод о реальной возможности применения игровых технологий при подготовке студентов по вопросам гериатрии, что открывает большие возможности для их самостоятельной работы, повышает уровень мотивации студентов к медицинской деятельности и к самому процессу обучения. Кроме того, как справедливо отмечает Н. В. Тельтевская [12], позволяет им чувствовать себя субъектами, а не объектами деятельности в учебном процессе. Более того, применение игровых технологий в процессе обучения гериатрии не только способствует активизации познавательной деятельности студентов, но и позволяет в значительной степени расширить их внутренний мир, обогатить знаниями, привить начальные профессиональные знания, умения и одновременно сформировать профессионально-значимые качества.

Л и т е р а т у р а

1. Абдрахманова Л. В. Формирование профессиональных коммуникативных умений у студентов технического вуза при использовании технологии игрового обучения // Вестник Самарского государственного технического университета. Серия: Психолого-педагогические науки // 2007. – № 1. – С. 4–8.

2. Бондарева Т. В. Подготовка студентов к социальной работе с пожилыми людьми // Высшее образование в России. – 2006. – № 11. – С. 148–150.

3. Геронимус Ю. В. Игра, модель, экономика. – М.: Знание, 1989. – 208 с.

4. Дема Е. П., Шевченко А. С., Шевченко Е. А. Игровые методы как средство повышения эффективности обучения // Мир лингвистики и коммуникации : электрон. журн. / Тверская гос. сельх. акад. ; Тверской ин-т приклад. лингвистики и массовых коммуникаций. – 2006. – № 4(5) [Электронный ресурс]. – URL: <http://tverlingua.ru/>

5. Любезнова Т. В. Личностно-деятельностный подход к моделированию профессионального обучения студентов колледжа средствами языковой подготовки : дис. канд. пед. наук : 13.00.08. – Н. Новгород, 2002. – 174 с.

6. Моделирование педагогических ситуаций: проблемы повышения качества и эффективности общепедагогической подготовки учителя / под ред. Ю. Н. Кулюткина, Г. С. Сухобской. – М., 1981. – 120 с.

7. Насырова Э. Ф. Модульно-рейтинговая и проектная технологии обучения студентов с учетом личностно-деятельностного подхода // Вестник Челябинского государственного педагогического университета. – 2009. – №2. – С. 127–234.

8. Одилова Н. Ф. Эффективность использования ролевых игр в процессе обучения // Молодой ученый. – 2011. – № 12. Т. 2. – С. 121–124.

9. Практическая андрагогика. Методическое пособие. Книга 1. Современные адаптивные системы и технологии образования взрослых / под ред. В. И. Подобеда, А. Е. Марона. – СПб.: ГНУ ИОВ РАО, 2003. – 414 с.

10. Семушина Л. Г., Ярошенко Н. Г. Содержание и технологии обучения в средних специальных учебных заведениях : учеб. пособие для преподав. учрежд. сред. проф. образования – М.: Мастерство, 2001. – 272 с.

11. Сумцова О. В. Использование игрового метода в обучении иностранному языку // Молодой ученый. – 2008. – № 1. – С. 284–288.

12. Тельтевская Н. В. Формирование системы профессионально-педагогических знаний. Теоретический аспект. – Саратов: Изд-во Саратов. ун-та, 2002. – 127 с.

