

УДК 378.046.4

**ФОРМИРОВАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ
ОБУЧАЮЩИХСЯ МЕДИЦИНСКОГО ВУЗА С ПОМОЩЬЮ
МЕТОДА АКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ «БЛИЦ-ИГРА»**

Володичева Т.Б., Гетман Н.А.

*ГБОУ ВПО «Омский государственный медицинский университет» Министерства
здравоохранения Российской Федерации, Омск, e-mail: gettmann_natali@mail.ru*

Проведен анализ взаимосвязи сформированности профессиональных компетенций студентов по дисциплине «Биология» с использованием в учебном процессе заданий, выполненных с помощью метода «Блиц-игра». В статье представлены материалы определения уровня готовности обучающегося к деятельности со следующими характеристиками: умение работать в команде, участие в обсуждении ответов; умение формулировать цель и задачи, умение отстоять свою точку зрения. Авторы отвечают на вопрос: как помочь студенту в своей учебной деятельности уметь выделять главное, пользоваться литературой, составлять конспекты, то есть сформировать системный стиль мышления. Авторами доказано, что игровые методы обучения оказывают хорошую помощь первокурсникам в адекватной адаптации к учебному процессу. Использование блиц-игры помогло рассмотреть решение практической задачи, быстро получить результаты, создать настрой на содержание обучения; повысило интерес студентов к рассматриваемым темам, позволило закрепить изученный материал. В статье рассмотрены основные направления организации и проведения образовательного процесса в формате деловой игры. Предложены в форме методических рекомендаций основные шаги по организации данной работы

Ключевые слова: профессиональная компетенция, обучающийся, блиц-игра, компонент медицинского образования

**THE FORMATION OF PROFESSIONAL COMPETENCES
OF STUDENTS OF MEDICAL INSTITUTIONS OF HIGHER EDUCATION
THROUGH ACTIVE LEARNING METHOD «BLITZ»**

Volodicheva T.B., Getman N.A.

*Omsk State Medical University, Omsk, Russia, of Ministry of health of the Russian Federation, Omsk,
e-mail: gettmann_natali@mail.ru*

The analysis of interrelation of formation of professional competence of students on the subject «Biology» with the use in the educational process of tasks performed by a «Blitz game» method. The article presents the definition of the level of readiness of the student to the activity with the following characteristics: the ability to work in teams, participate in the discussion of the responses; ability to formulate the goal and objectives, the ability to defend their point of view. The authors answer the question: how to help the students in their learning activities to be able to devote most importantly, enjoy literature, make notes, that is, to form a systematic way of thinking. The authors have shown that the game teaching methods provide good assistance to freshmen in an adequate adaptation to the educational process. Using blitz games helped to review the decision of practical tasks to quickly get results, create a mood for the content of teaching; increased students' interest in the topics under consideration, will consolidate the material studied. In the article the basic directions of the organization and conduct of the educational process in the format of business game. Offered in the form of guidelines for the organization of the basic steps of this work

Keywords: professional competence, student, blitz game, a component of medical education

Анализ реализации федеральных государственных образовательных стандартов третьего поколения показывает, что они направлены на цели и ценности профессионального образования, перспективные потребности личности, общества и государства в сфере высшего образования. Современный подход к организации образовательного процесса заключается в его направленности на формирование у обучающегося общекультурных и профессиональных компетенций. Выявление образовательных запросов потребителей образовательных услуг показало, что среди студентов первого курса медицинско-

го вуза имеются обучающиеся с низкой мотивацией к учебной деятельности; с не сформированной структурой личностных качеств, требующихся для успешной учебной деятельности. Данная проблема нами была частично решена с помощью активного включения в образовательный процесс игровых технологий, таких как «Блиц-игра».

Цель исследования

Оценить эффективность процесса формирования профессиональных компетенций у студентов медицинского вуза с помощью игровых технологий.

Нами был определен активный метод обучения как способ организации образовательного процесса, при котором обеспечивается активная, оцениваемая и управляемая деятельность обучающихся. В целом процесс трансформации существующих деловых игр в учебные деловые игры основан на следующих принципах: целевая направленность; сохранение составляющих имитационного моделирования; оптимальная технология; соответствие целевой модели обучаемого специалиста; творческий подход; использование коллективной и индивидуальной деятельности игроков; двуплановость, многоуровневость в комплексной игре; диалоговое общение игроков; соревновательная, индивидуальная, групповая и межгрупповая деятельность игроков; обеспечение эмерджентности в результате игровой деятельности.

Деловые игры являются педагогическим средством и активной формой обучения, которая интенсифицирует учебную деятельность [1]. Мы, изучив большое количество вариантов деловых игр, пришли к выводу, что «блиц-игра», которая представляет собой разновидность игровой деятельности, аккумулирующей в себе некоторые признаки форм активного обучения: конкретные ситуации, разыгрывание ролей, мозговой штурм и деловая игра, наиболее соответствует той технологии, которая позволит достигнуть поставленную нами цель обучения: активизировать познавательную деятельность обучающихся.

Блиц-игра отличается от других распространенных игровых технологий следующим: «мгновенностью» проведения и получения результата; привлекательностью и легкостью формы; неожиданностью и неординарностью содержания; минимальным комплектом ролей; и др. В ряде научных исследований Н.В. Борисовой, С.Р. Гидрович, Л.Б. Наумова, П.И. Пидкасистого, В.И. Рыбальского, А.М. Смолкина и др., по разным основаниям, определяются многочисленные признаки игр. Изучение подходов к классификации игровых технологий, исследовательская работа авторов, привели к следующим результатам исследования:

1. Существует целевой и процессуальный подход в определении классификации игровых технологий. Целевой подход ориентирует на решение дидактической задачи (достижение конечного результата). Процессуальный подход – на достижение результата через реализацию функциональной деятельности.

2. Классификация блиц-игр, строится в соответствии со следующими основаниями:

а) направленность блиц-игр на обучение профессиональной деятельности или на формирование и развитие профессионально важных качеств специалиста;

б) наличие имитации условий и форм профессиональной деятельности специалиста;

в) степень выраженности контекста профессиональной деятельности специалиста;

г) функциональная направленность блиц игр.

Блиц игры в зависимости от функциональной направленности, могут быть разделены на шесть основных групп:

1. Исследовательские блиц-игры, в которых участники за определенное время, осуществляют проверку гипотез, осуществляют поиск и накопление данных, делают выводы по результатам проделанной работы.

2. Дидактические блиц-игры, в ходе которых изучаются элементы теории и практики деятельности специалиста.

3. Рефлексивно-оценочные, в ходе которых осуществляется исследование деятельности, поиск затруднений, оценка процесса и результата.

4. Диагностические, в которых осуществляется диагностика деятельности, личности или группы в интересах получения каких-либо актуальных данных.

5. Мотивационно-побудительные, формирующие интерес, азарт, мотивацию, потребность относительно деятельности, явления, информации.

6. Психотехнические, посредством которых осуществляется обучение, совершенствование умений специалиста в выполнении определенных действий, отражающих прямо или косвенно профессиональную деятельность.

Выбор блиц-игр из общей классификации, осуществляется на основании дидактических задач (единиц), отображенных в модели специалиста и конкретизированных в программе подготовки обучающихся по предметам обучения [2, 6].

Игра представляет собой вид деятельности в условиях ситуации. В учебном процессе использование игровой деятельности может быть весьма эффективным и продуктивным. Педагогические игровые технологии основаны на идеях и выводах С.П. Рубенштейна, Ж. Фрейда и многих других ученых, разработавших методы игрового обучения [8].

Наши исследования показывают, что довольно сложно стимулировать у слушателей первого курса устойчивый и долговременный интерес к учебе. Первокурсник в начале учебного года адаптируется к условиям обучения в вузе. Основной вопрос

для преподавателя: как помочь студенту в своей учебной деятельности уметь выделять главное, пользоваться литературой, составлять конспекты, то есть сформировать системный стиль мышления. Игровые методы обучения оказывают хорошую помощь первокурсникам в адекватной адаптации к учебному процессу.

Использование блиц-игры помогло нам рассмотреть решение практической задачи, быстро получить результаты, создать настрой на содержание обучения; повысило интерес студентов к рассматриваемым темам, позволило закрепить изученный материал.

Рассмотрим несколько вариантов проведения блиц-игры, которые были нами, апробированы в образовательном процессе. Преподаватель знакомит с теорией, затем предлагает разобрать ситуацию. Обучающиеся работают индивидуально, затем объединяются в подгруппы для выработки группового решения. Лидеры команд выступают с вариантами решений своей команды. Позже дается правильный ответ. Участники игры подсчитывают количество неправильных ответов. Выигрывает та команда, которая получила большее кол-во правильных ответов. В конце игры преподаватель обобщает полученные результаты. Анализирует работу команд [3].

Первоначально группа подробно информируется о ходе проведения игры и правилах ее проведения. Блок-схема игры заключается в следующем. 1. Организационно-подготовительный этап (формирование игровых групп и назначение эксперта группы и главного эксперта игры, раздача документов). 2. Игровой этап (индивидуальная оценка, групповая оценка, установление ошибки индивидуальной оценки, установление ошибки групповой оценки). 3. Заключительный этап (определение победителя в группе, экспертиза, определение группового победителя, оценка деятельности игроков экспертами группы, заключительное выступление руководителя игры). Правила игры: четко следовать алгоритму игры. В процессе индивидуальной деятельности игрок выполняет работу самостоятельно. Он не имеет права вступать в контакты с другими игроками группы. Индивидуальная и групповая деятельность оценивается по критерию «минимум ошибок». В процессе игры оценивается вся деятельность игрока. Участники игры должны соблюдать дисциплину и четко выполнять указания руководителя игры.

Система оценочных показателей: 1. Индивидуальная оценка – по меньшему ко-

личеству ошибок отдельного участника. 2. Оценка индивидуальных ошибок, допущенных в группе, ведется по их среднему показателю. 3. Оценка групп ведется по данным каждой группы. 4. Для индивидуальной оценки эксперты используют показатели участников.

Регламент игры можно варьировать в зависимости от количества заданий в бланке вопросов: организационно-подготовительный этап 10 мин; игровой этап: первоначально – индивидуальная оценка 15 мин, затем групповая оценка 10 мин. Выявление ошибки индивидуальной оценки 10 минут. Выявление ошибки групповой оценки 10 мин. Заключение игры. Определение победителя в группе 7 мин. Определение группы – победителя 5 мин. Выступление экспертов групп с оценкой общей деятельности участников 5-15 мин (в зависимости от количества участвующих в игре групп). Заключительное выступление руководителя 10 мин [8].

Разработаны различные варианты блиц-игр для специалистов технических, экономических, медицинских вузов [4, 5, 7]. Нами применялись блиц-игры для слушателей первого курса и для слушателей подготовительных курсов в медицинском вузе (ОмГМУ).

Для обучающихся первого курса медицинского университета на кафедре биологии нами были разработаны «блиц-игры» по теме: «Паразитология». Темы: «Биология растений», «Биология животных» применялись на занятиях для слушателей подготовительного отделения. «Блиц-игры» включают ранжирование правильной последовательности этапов и стадий развития в жизненных циклах изучаемых организмов, в том числе, паразитов человека.

Рассмотрим в качестве примеров бланки заданий по биологии.

Ошибки высчитываются с помощью вычитания из правильного ответа индивидуального (или группового) ответа (по модулю). Итоговая сумма баллов определяется по сумме ошибок.

Студентам были предложены «блиц-игры» с различными видами сосальщиков: печёночный, кошачий, ланцетовидный, лёгочный и кровяные (шистосомы).

Анализируя результаты проведенных «блиц-игр» было определено, что справившихся с заданием было 71%. Их них 37% получили отметку «отлично», 29% не смогли справиться с заданием. При выполнении тестовых заданий по похожим темам в тех же группах результаты были на 8% ниже (не справились 37%).

Блиц-игра «Цикл развития малярийного плазмодия с момента заражения человека»

№ п/п	Определение последовательности стадий развития	Индивидуальная		Прав. ответ	Групповая	
		оценка	ошибка		оценка	ошибка
1	Попадание гаметоцитов с кровью человека в желудок комара			7		
2	Внедрение мерозоитов в эритроциты и превращение их в шизонты			4		
3	Внедрение мерозоитов в эритроциты и образование гамонтов (микро- и макрогаметоцитов)			6		
4	Выход спорозоитов из созревшей ооцисты и миграция в слюнные железы и другие органы комара			10		
5	Укус заражённым комаром человека, попадание спорозоитов в кровь			1		
6	Образование макрогамет и микрогамет плазмодия с последующим оплодотворением и образованием зиготы (оокинеты)			8		
7	Эритроцитарная шизогония, выход мерозоитов в кровь			5		
8	Распространение спорозоитов с током крови по организму и проникновение в клетки печени			2		
9	Инцистирование зиготы, образование ооцисты, с последующей спорогонией			9		
10	Презритроцитарная (тканевая) шизогония плазмодиев в печени, выход тканевых мерозоитов в кровь			3		
	Итого:					

ФИО обучающегося _____

Блиц-игра «Цикл развития кошачьего сосальщика»

№ п/п	Определение последовательности стадий развития	Индивидуальная		Прав. ответ	Групповая	
		оценка	ошибка		оценка	ошибка
1	Попадание метацеркария в пищеварительных тракт окончательного хозяина			9		
2	Образование спороцисты в теле моллюска			4		
3	Выделение церкариев в воду			6		
4	Выход мирацидия из яйца			3		
5	Проглатывание яйца моллюском			2		
6	Развитие мариты в печени дефинитивного хозяина			10		
7	Метацеркарий в теле карповых рыб			8		
8	Яйцо в воде			1		
9	Редии в теле моллюска			5		
10	Активное проникновение церкария в тело рыбы или заглатывание церкария			7		
	Итого:					

ФИО обучающегося _____

Для выявления отношения к технологии «блиц-игра» нами было проведено анкетирование преподавателей и студентов кафедры биологии.

Анкета

Уважаемые коллеги, просим Вас ответить на вопросы, которые позволят нам определить эффективность использования технологии «Блиц-игра»

1 Знакомы ли Вы с данной технологией?
а) да б) нет в) частично

2. Использовали ли Вы данную технологию в образовательном процессе?

а) да б) нет в) частично

3. Считаете ли Вы, что она эффективно решает вопрос с оценкой результатов образовательного процесса?

а) да б) нет в) частично

Что, на Ваш взгляд, можно изменить в данной технологии, чтобы она была более продуктивной? Спасибо за сотрудничество!

Преподаватели на первый вопрос анкеты ответили в основном утвердительно (60% знакомы с данной технологией и 40% – частично). Из опрошенных преподавателей – все использовали эту технологию в образовательном процессе (100%). При ответе на третий вопрос согласились с формулировкой 80%, а 20% частично.

Проведение анкетирования студентов позволило оценить их отношение к данному виду контроля. При ответе студентов на вопросы анкеты 88% первокурсников написали, что знакомы с технологией «блиц-игра», 4% – не были знакомы, 8% – частично. Положительно к использованию данной технологии на занятиях по биологии отнеслись 68%, отрицательно – 12%, ответили «всё равно» – 20%. Подавляющее большинство студентов (80%) считают, что применение «блиц-игры» в образовательном процессе изменяет интерес к изучению учебного материала; «не изменяет» – ответили 20%. При использовании «блиц-игры» становится более интересно изучать материал на занятии отметили 80%. Отсутствует желание включаться в работу у 4%, «всё равно» у 16-ти% слушателей. В процессе «блиц-игры» при обсуждении и выборе правильных ответов в группах 44% отметили, что активно отстаивали свою точку зрения, 35% – смогли доказать свою точку зрения, 12% отнесли себя к пассивным слушателям, 9% – не смогли отстоять свою точку зрения.

Выводы

Используемые в вузе игровые технологии, в соответствии с классификацией, на-

ходятся во взаимосвязи. Отдельно взятый вид сам по себе не обеспечивает решение задач подготовки обучающихся к будущей профессиональной деятельности в полной мере. Реализация различных блиц-игр, в сочетании с традиционными методами обучения, позволяют добиваться существенно повышения эффективности подготовки специалистов.

Список литературы

1. Бабанова И.А. Деловые игры в учебном процессе // Научные исследования в образовании. – 2012. – № 7. URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/delovye-igry-v-uchebnom-protsesse> (дата обращения: 22.01.2016).
2. Борисова Н.В. Педагогические особенности создания и внедрения систем активных методов обучения в институте повышения квалификации: дис. канд. пед. наук. – М., 1987. – С. 57.
3. Гончарук Л.И. Дифференцированный подход в обучении: блиц-игра [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.metod-kopilka.ru/metodicheskie_rekomendacii_k_primeneniyu_blic-igr_v_obuchenii-28357.htm (дата обращения: 25.01.2016).
4. Зимаскова Т.Г. Методы активного обучения как условие повышения эффективности экономического образования // Вестник ВолГУ. – 2007. – Серия 6. Вып. 10. – С. 36–39.
5. Иванов С.А. Методика проведения блиц-игры «создаем нормативный акт» [Текст] / С.А. Иванов. // Вестник Московского университета МВД России. – 2015. – № 1. – С. 16–20.
6. Князев М.А. Современные технологии в образовании // Основы применения игровых технологий в профессиональной подготовке: учебно-метод. пособие [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://pandia.ru/text/77/130/332.php> (дата обращения: 13.06.2016).
7. Презентация блиц-игра Деловая игра как инновационный метод обучения в вузе. – презентация [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.myshared.ru/slide/491357/> (дата обращения: 13.06.2016).
8. Трайнев В.А. Учебные деловые игры в педагогике, экономике, менеджменте, управлении, маркетинге, социологии, психологии: методология и практика проведения. Урок с использованием дидактической игры [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://e-lib.gasu.ru/eposobia/davydkina/R_1_11.html. (дата обращения: 13.06.2016).