

В.А. Журбенко, А.Е. Карлаш  
ФГБОУ ВО Курский ГМУ Минздрава России, г. Курск, Россия  
Кафедра стоматологии детского возраста

## ДЕЛОВАЯ ИГРА КАК МЕТОД ОБУЧЕНИЯ В МЕДИЦИНСКОМ ВУЗЕ

В современном мире остро встает проблема подготовки и переподготовки высококвалифицированных кадров, в связи с этим современное медицинское образование – это непрерывный процесс, направленный на повышение и обогащение профессиональной компетентности и мастерства.

Для повышения эффективности учебного процесса необходимо использовать наряду с традиционными формами и методами обучения интерактивные методики.

В процессе освоения основной образовательной программы студент должен обладать как универсальными, так и профессиональными компетенциями [4].

По мнению А.А. Вербицкого [2], деловая игра является одной из эффективных форм контекстного обучения, направленного на воссоздание предметного и социального содержания будущей профессиональной деятельности специалиста, моделирование систем отношений, характерных для этой деятельности как целого.

На сегодняшний день в литературе существует большое разнообразие типологий и классификаций деловых игр. В классификации деловых игр Л.В. Ежовой предлагается деление по следующим критериям:

### **1. По времени проведения:**

- без ограничения времени
- с ограничением времени
- игры, проходящие в реальном времени

### **2. По оценке деятельности:**

- балльная
- иная оценка деятельности игрока или команды

### **3. По конечному результату:**

- жесткие игры, когда заранее известен ответ / результат деятельности, существуют жесткие правила
- свободные, открытые игры – заранее известного ответа нет, правила изобретаются для каждой игры отдельно, участники работают над решением неструктурированной задачи

### **4. По конечной цели:**

- обучающие (направлены на появление новых знаний и закрепление навыков участников)
- констатирующие (конкурсы профессионального мастерства)
- поисковые (направлены на выявление проблем и поиск путей их решения)

### **5. По методологии проведения:**

- луночные игры (проходит на специально организованном поле, с жесткими правилами, результаты заносятся на бланки)
- ролевые игры (каждый участник имеет определенное задание или определенную роль, которую он должен исполнить в соответствии с заданием)
- групповые дискуссии (связаны с отработкой проведения совещаний или приобретением навыков групповой работы)
- имитационные (имеют цель создать у участников представление, как следовало бы действовать в определенных условиях)

- организационно-деятельностные игры (Г.П. Щедровицкий) – не имеют жестких правил, у участников нет ролей, игры направлены на решение междисциплинарных проблем
- инновационные игры (В.С. Дудченко) – формируют инновационное мышление участников, выдвигают инновационные идеи в традиционной системе действий, отрабатывают модели реальной, желаемой, идеальной ситуаций, включают тренинги по самоорганизации
- ансамблевые игры (Ю.Д. Красовский) – формируют управленческое мышление у участников, направлены на решение конкретных проблем предприятия методом организации делового партнерского сотрудничества команд, состоящих из руководителей служб

На кафедре стоматологии детского возраста Курского ГМУ широко применяются активные и интерактивные формы обучения. Практические занятия проводятся в виде дискуссии, опроса, демонстрации мультимедийных презентаций и использования наглядных пособий, решения ситуационных задач, ответов на тестовые задания.

В обучении студентов 2–5 курсов стоматологического факультета применяется деловая игра, помогающая не только получать теоретические знания, но и формировать необходимые практические навыки. В ходе деловой игры студенты не только закрепляют пройденный материал, но и получают навыки устной коммуникации со своими будущими коллегами, вырабатывают уверенность в себе и своих силах.

Организация деловой игры, как правило, включает несколько этапов: подготовка, проведение, анализ. Базовым элементом деловой игры является сценарий. Деловая игра должна содержать игровую и учебную задачи. Игровая задача – выполнение играющим определенной профессиональной деятельности. Учебная задача – овладение знаниями и умениями.

Деловые игры повышают уровень знаний студентов, развивают у них самостоятельное мышление, помогают более глубоко освоению теории, вырабатывают навыки и умение применять полученные знания на практике. Проведенное анкетирование студентов после деловой игры, показало, что более 83% респондентов считают деловую игру оптимальной формой проведения занятий, позволяющей максимально освоить учебный материал и проработать необходимое количество дополнительной литературы.

Использование в учебном процессе деловых игр в современном вузе является необходимым условием для подготовки высококвалифицированных специалистов и приводит к положительным результатам. Они позволяют формировать знания, умения и навыки студентов путем вовлечения их в активную учебно – познавательную деятельность. Кроме того, одним из преимуществ является то, что деловая игра позволяет моделировать профессиональную обстановку.

## Литература

1. Алёшина, О.Г. Деловая игра как средство развития профессиональных компетенций студентов / О.Г. Алёшина // Молодой ученый. – 2014. – № 4 (63). – С. 908-910.
2. Вербицкий А.А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход: Метод. Пособие / М.: Высш. шк., 1991.
3. Журбенко, В.А. Применение деловой игры в обучении студентов на кафедре стоматологии детского возраста КГМУ/ В.А. Журбенко, А.Е. Карлаш // Региональный вестник. – 2020. – № 9 (48). – С. 7–9.
4. Мальцева, А.Н. Современные методы в учебном процессе медицинского вуза / А.Н. Мальцева // Современные проблемы науки и образования. – 2019. – № 4.
5. Мухина, Т.Г. Активные и интерактивные образовательные технологии в высшей школе [Текст]: учебное пособие / Т.Г. Мухина. – Н. Новгород: ННГАСУ, 2013. – 97 с.