

Weight, size, length, volume	about three fourths the size of a clenched fist; 250 g in females and 350 g in males; the abnormal heart: up to 1,000 g	the lungs: the main organs of respiration; the left lung: 2 lobes; the right lung: 3 lobes; 300-500 million alveoli; the respiration rate: 10-20 breaths per minute; the vital capacity: 4-6 liters.
Common diseases	endocarditis, pericarditis, myocarditis, myocardial infarction (MI), congestive heart failure (CHF), angina pectoris, atrial fibrillation, congenital heart defects, acquired heart defects, valvular heart disease	tracheitis, acute bronchitis, chronic bronchitis, pneumonia, chronic obstructive pulmonary disease (COPD), asthma, TB, lung cancer

Работа студентов с таблицами формирует у них умения преобразовывать информацию из одного вида в другой, классифицировать и сопоставлять изучаемые явления, развивает инициативность, самостоятельность, ответственность, критичность и самокритичность. Бесспорным достоинством опорных таблиц является компактность представления материала и удобство хранения для дальнейшего использования при необходимости его повторения.

Организация преподавателем учебной деятельности студентов с использованием разработанного Сборника опорных таблиц позволяет обучающимся самим возглавлять процесс освоения знаний, принимать в нем активнейшее участие, обеспечивая тем самым прочность приобретаемых знаний, ибо они добываются в самостоятельной деятельности.

В заключение отметим, что целенаправленное и системное использование опорных таблиц на занятиях по иностранному языку в медицинском вузе превращает их из простых средств обучения в технологию преподавания, которая выступает одним из условий обеспечения эффективного формирования иноязычной коммуникативной компетенции студентов-медиков.

ДЕЛОВЫЕ ИГРЫ КАК ФАКТОР ПОВЫШЕНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ И КАЧЕСТВА УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА В СИСТЕМЕ ПОДГОТОВКИ МЕДИЦИНСКИХ КАДРОВ

Алфёрова М.В., Мороз Д.В.

*УО «Витебский государственный ордена Дружбы народов
медицинский университет», г. Витебск, Республика Беларусь*

Актуальность. В связи с вхождением Республики Беларусь в Болонский процесс происходит интенсивный процесс интеграции в новую образовательную систему общеевропейского типа. Модернизация

высшего образования направлена на повышение качества конечных результатов. Профессиональная образовательная деятельность в этих условиях отличается установкой на демократизацию и партнерские отношения. Повышение эффективности обучения студентов медицинского вуза зависит от активизации всего образовательного процесса. К активным формам и методам обучения относятся: метод анализа конкретных ситуаций, ролевые, имитационные и организационно-деятельностные игры. Одним из наиболее эффективных методов обучения и расширения компетенция являются деловые игры. Компетенция рассматривается как совокупность смысловых ориентаций, знаний, умений, навыков и опыта деятельности студента, необходимых для личностно и социально значимой деятельности в системе здравоохранения.

В настоящее время общепризнанным является мнение, что при лекционной подаче материала усваивается не более 20% информации, в то время как в деловой игре – около 90%. Введение деловых игр позволяет уменьшить отводимое на изучение некоторых дисциплин время на 30-50% при большем эффекте усвоения учебного материала.

Цель. Обоснование, разработка и внедрение в образовательный процесс интерактивной технологии (деловая игра) на кафедре общественного здоровья и здравоохранения, как формы позволяющей повысить уровень компетенций по дисциплине «Общественное здоровье и здравоохранение».

Материалы и методы. Использована методология системного анализа, синтез, метод анализа конкретных ситуаций.

Результаты и обсуждение. Деловая игра – это форма деятельности людей, имитирующая те или иные практические ситуации, одно из средств активизации учебного процесса в системе образования. Деловые игры направлены на повышения уровня академических, социально-личностных и профессиональных компетенций.

Использование деловых игр в процессе обучения студентов 4, 5 и 6-х курсов медицинских вузов по дисциплине «Общественное здоровье и здравоохранение» можно использовать для оценки подготовленности к будущей профессиональной деятельности врачей, а так же потенциальных руководителей структурных подразделений и организаций здравоохранения. При этом повышается интерес и мотивация к освоению инновационных знаний по проблемам, которые моделируются и разыгрываются на деловых играх. Обучаемые получают и усваивают большое количество информации, основанной на конкретных примерах, что способствует приобретению студентами в течение игры навыков принятия конструктивных решений. Накопленный в процессе игры опыт дает возможность более точно оценивать вероятные реальные ситуации и развивает инновационное, аналитическое, экономиче-

ское и психологическое мышление студентов. В процессе деловой игры реализуется системный подход к решению поставленной проблемы.

Организация и проведение деловой игры должна базироваться на принципах эффективности (реализации цели) и экономии, т.е. достижении максимальных результатов при минимальных временных, финансовых и других расходах. Организация деловой игры как специфического активного метода обучения включает ряд аспектов: подготовка игры; формирование участников игры (игровой группы); руководство игрой, контроль за ее процессом; подведение итогов и оценка результатов [1].

Этапы проведения деловой игры (хронометраж игры)

Этап	Содержание этапа	Продолжительность
1 этап	Исходная ситуация. Инструктаж	10 мин
2 этап	Собственно игра	120 мин
3 этап	Подведение итогов игры	20 мин
Всего	150 мин. (3 академических часа по 45 мин. + 15 мин. перерыв)	

На подготовительном этапе формируется: обеспечение соответствия выбранной игровой методики учебным целям и уровню подготовленности участников; определение способов фиксации и анализа игрового процесса; оптимизация требований к участникам; структурирование игры по времени; определение форм оценочных коммуникаций; подготовка вспомогательного материала.

Состав и количество участников игры определяется построением модели игры и зависит от анализируемой проблемы.

В ходе проведения деловой игры успешно решаются следующие задачи:

1. Определение индивидуальных и коллективных способностей студентов, степень их подготовленности.
2. Повышение интереса студентов к учебному процессу, их вовлеченность в решение организационных задач.
3. Наглядное представление реальных ситуаций, определение возможных стратегий собственных действий, принятие управленческих решений.
4. Изучение составных частей организационной проблемы, выявление приоритетных направлений, отработка ее комплексного поэтапного решения в имитационном режиме с положительной установкой на внедрение инноваций.
5. Приобретение навыков коллективного принятия решений в условиях конструктивного взаимодействия и сотрудничества максимально приближенных к реальной ситуации.

Роль преподавателя при проведении игры многогранна. До игры – он инструктор, в процессе игры – консультант и руководитель дискуссии, по окончании – судья. Каждый раз одна и та же игра может прохо-

дять по-разному, главная задача преподавателя – вести игровой процесс в нужном направлении (корректировка ориентации игрового процесса на достижение поставленных целей). Преподаватель может выступать в роли эксперта. Грамотное подведение итогов игры помогает участникам адекватно оценить свои сильные и слабые стороны, утвердиться в собственном мнении, сделать соответствующие выводы.

При подведении итогов игры, преподаватель дает общую оценку проведенной игре, полученным результатам, выявляет положительные и отрицательные моменты в деятельности игроков, оценивает вклад каждого из участников в достижение конечных целей игры.

Выводы:

1. Деловая игра представляет собой форму воссоздания предметного и социального содержания будущей профессиональной деятельности врача. Способствует развитию теоретического и практического мышления, повышению уровня профессиональной компетентности и формированию у обучаемых целостного представления о дисциплине.

2. В процессе игры студент выполняет квазипрофессиональную деятельность, направленную на расширение академических и профессиональных компетенций. Знания и умения усваиваются им не абстрактно, а в контексте профессии.

3. Одновременно с профессиональными знаниями повышаются социально-личностные компетенции – навыки специального взаимодействия и управления людьми, коллегиальность, умение руководить и подчиняться. Деловая игра воспитывает личностные качества, помогающие осваивать нормы профессиональных и социальных взаимодействий.

Литература:

1. Общественное здоровье и здравоохранение: деловые игры для студентов медицинских вузов (учебное пособие для практических занятий)/Под ред. В.З. Кучеренко. – М.: ИД «Мысль», 2008. – 128с.

2. Педагогические системы и технологии: практический аспект: курс лекций/ Автор-составитель: Р.В. Загорулько, Н.А. Ракова, Л. И. Шевцова. – Витебск: УО «ВГУ им. П.М. Машерова», 2009. – 213с.

3. Глушанко, В.С., Грузневич, А.П., Артеменко, Н.А., Алфёрова, М.В. Интегрирующая функция преподавания дисциплины «Общественное здоровье и здравоохранение» в контексте современных проблем модернизации здравоохранения // Вестник ВГМУ. Т 11. – 2012. - №4. – С. 99-106.