

СИТУАЦИОННО-РОЛЕВЫЕ ИГРЫ КАК МЕТОД ОБУЧЕНИЯ КЛИНИЧЕСКИМ ДИСЦИПЛИНАМ

КОРОЛЬКОВА Н.К., МЕДВЕДЕВА Л.З., ВОЛКОВИЧ Т.К., ПРИСТУПА В.В., МОРХАТ М.В.

*УО «Витебский государственный ордена Дружбы народов медицинский университет»,
кафедра офтальмологии*

Резюме. Данная статья посвящена ситуационно-ролевой игре как методу обучения. Описан вариант ее применения с использованием кейс-технологии на кафедре офтальмологии УО «Витебский государственный медицинский университет». Представлена схема игры, алгоритм действий и особенности оценки результата. Проанализированы преимущества предложенного метода.

Ключевые слова: *ситуационно-ролевая игра, кейс-метод, офтальмология, клинические дисциплины.*

Abstract. This article deals with role-play sessions as a method of teaching. A variant of using it together with case discussion sessions at the chair of ophthalmology of the educational establishment «Vitebsk State Medical University» is described. The role-play scheme, algorithm of actions and features of results assessment are presented. Advantages of the suggested method of teaching are also analyzed.

Изучение любой дисциплины, как правило, начинается с работы с источником информации. Раньше доминировали печатные издания, на сегодняшний день огромный поток информации можно почерпнуть из интернета. Стремительное развитие информационных технологий, их массовая доступность требуют более активных подходов в образовании студентов медицинских ВУЗов.

Адрес для корреспонденции: 210022, г. Витебск, Московский пр-т, д.21, корп. 5, кв. 8. Тел. моб.: +375 (29) 712-53-02, e-mail: natkor-08@mail.ru – Королькова Н.К.

Чтение, конспектирование, реферирование всегда являлись базовыми в процессе обучения. Лекции, объяснения, дискуссии – эти формы обучения помогают студенту систематизировать теоретический материал. Если раньше преподаватель выступал в роли «держателя» научных знаний, то сегодня эта в большей степени роль консультанта, помогающего студенту ориентироваться в мире научной информации [1]. Задачей практического занятия является закрепление учебного материала. Это достигается путем практической работы, применительно к клиническим кафедрам.

рам – овладение практическими навыками по дисциплине, работа с профильными больными, с медицинской документацией, написание учебной истории болезни, решение ситуационных задач. Иллюстрации (таблицы, слайды) и различного рода демонстрации (просмотр мультимедийных презентаций, видеофильмов, курация пациентов, посещение процедурных кабинетов, перевязочных, операционных и т.д.) способствуют лучшему запоминанию материала, так как включают зрительную память, активизируют внимание и стимулируют заинтересованность будущих медиков в изучении клинических дисциплин. Пассивные и активные пути усвоения материала в комплексе формируют выживаемость знаний. Для преподавателя ВУЗа является важным определить оптимальные методы и средства работы со студентами с учетом преподаваемой дисциплины, выбрать наиболее удобную комбинацию педагогических приемов для максимально эффективного процесса запоминания необходимой информации. Кроме того, благоприятная атмосфера во время занятий, позитивные взаимоотношения в дуэте «преподаватель – студент» оказывают существенное положительное влияние на процесс обучения и его результаты.

В научной литературе термины «ролевая игра» и «ситуационная игра» достаточно давно и активно использовались [2, 3]. Цель ролевой игры – обучение определенному ролевому поведению, в нашем случае профессиональному – роли врача. Ситуационная игра закрепляет ролевое поведение и позволяет отработать умение справляться с определенными диагностическими ситуациями, что обуславливает несомненную актуальность применения метода в преподавании специальности «офтальмология».

Цель работы – разработать и внедрить в учебный процесс на кафедре офтальмологии ситуационно-ролевые игры как метод обучения базовым темам дисциплины.

Методы

Для удобства изложения и адаптации ситуационно-ролевых игр к учебному процес-

су на кафедре офтальмологии мы использовали кейс-метод. Название технологии произошло от латинского *casus* – запутанный необычный случай, а также от английского *case* – портфель, чемоданчик. Метод обучения основан на использовании описания конкретных жизненных ситуаций [4, 5, 6]. Нами разработана схема ситуационно-ролевой игры, адаптируемая к каждому практическому занятию. Каждый кейс имеет различную степень сложности, что отражено в сценарии.

Апробация методики проведена на практических занятиях на цикле «офтальмология» со студентами IV (5 групп) и V (5 групп) курсов лечебного факультета.

Результаты и обсуждение

Последняя учебная программа по офтальмологии для специальности «Лечебное дело» рассчитана на 86 часов, из которых только 55 часов аудиторных (45 – практические занятия, 10 – лекции). Длительность цикла 8 дней, первых два занятия посвящены общим вопросам офтальмологии, оставшиеся шесть – изучению основных заболеваний органа зрения. Традиционно каждая глазная патология рассматривается в разрезе: этиология, патогенез, клиника, диагностика, лечение, прогноз. Учитывая, что офтальмология относится к так называемым «узким» специальностям, мы стараемся делать акцент на наиболее характерных для заболевания жалобах и объективных симптомах, определяем максимально информативные методы диагностики в конкретном случае и обосновываем выбор консервативных и хирургических методов лечения. Эти требования заложены в каждом кейсе. Кейсы имеют сугубо диагностическую направленность. В простом случае кейс посвящен одному заболеванию и работа над ним позволяет закрепить в памяти студента наиболее значимую информацию по нозологии. После изучения нескольких тем сложность кейсов увеличивается. В сценарий закладывается несколько заболеваний и отрабатываются вопросы дифференциальной диагностики. В зависимости от уровня подготовки студентов, их желания и заинтересованности, можно

моделировать различные клинические ситуации, опираясь на профессиональный практический опыт преподавателя.

Сама схема ситуационно-ролевой игры проста и предназначена для выработки у студента умения общаться с разными типами пациентов, развития клинического мышления и диагностических навыков. Все студенты делятся на четыре подгруппы: студент – пациент, студент-врач, студент-диагност, студент-координатор.

Задача первой подгруппы (студент – пациент) изобразить определенный типаж пациента и соответственно изложить жалобы по выбранному заболеванию. Условия могут быть заданы разные и определяются степенью сложности кейса: взрослый пациент, ребенок, глухонемой, иностранец, пациент в состоянии алкогольного опьянения и т.д.

Вторая подгруппа (студент-врач) демонстрирует приемы обследования, сбора анамнеза, назначает дополнительные методы исследования, заполняет необходимую документацию, назначает лечение, оказывает медицинскую помощь, при этом комментирует и обосновывает свои действия вслух.

Третья подгруппа (студент-диагност) выдает результаты анализов, назначенных методов исследования и консультаций других специалистов в соответствии с данной патологией вслух или письменно.

Четвертая подгруппа (студент-координатор) в процессе игры по-разному моделирует одну и ту же ситуацию, изменив результаты обследований, предоставив информацию о сопутствующей патологии, вводит нестандартную ситуацию (сломался диагностический прибор, пациент отказывается от госпитализации и т.д.).

При видимой простоте методика требует большой организованности и сосредоточенности. Первые игры могут полностью не раскрывать поставленной задачи или быть растянутыми во времени, так как студенты увлекаются самим процессом. Это часто имеет место на первых занятиях, пока преподаватель не адаптируется к психоэмоциональным особенностям конкретной студенческой группы. Даже в этом случае игра выполняет поло-

жительную роль в учебном процессе, привлекая внимание учащихся к разбираемой теме. Для того чтобы избежать неорганизованности проведения учебной игры и излишней эмоциональности, необходимо придерживаться следующей последовательности действий:

- выдача домашнего задания, формулировка основных вопросов;
- информирование студентов о требованиях, по которым будет оценена работа;
- распределение учащихся по подгруппам (по 3-4 человека в каждой);
- организация работы в подгруппах, определение докладчиков;
- работа над ситуацией в классе;
- организация общей дискуссии;
- послеигровой разбор и анализ ситуации;
- оценка работы студента;
- курация реального тематического больного.

В ходе занятия преподаватель моделирует ситуацию согласно теме, в каждом кейсе делает акцент на приобретении конкретных знаний и навыков. Разработанная схема игры применима к разбору любой офтальмологической патологии. Использование одного шаблона позволяет студентам в ходе цикла занятий неоднократно меняться ролями, разыгрывать разные варианты решения одной задачи.

Как в любом методе обучения, в структуре ситуационно-ролевых игр можно выделить объективную и субъективную части. Объективная часть содержит общие для всех требования, правила и принципы, которые лежат в основе тематической игры. Субъективная часть метода обусловлена личностью педагога, студента и конкретными условиями. Ситуационно-ролевые игры представляют собой особый вариант педагогического взаимодействия со студентом, где доминирует субъективная сторона. Управляя процессом игры, преподаватель одновременно и руководит учебно-познавательной деятельностью, и связывает ее с положительным эмоциональным фоном. В идеале создаются условия, при которых учащиеся самостоятельно и охотно приобретают недостающие знания из разных источников, учатся пользоваться ранее полу-

ченными знаниями, приобретают опыт работы в коллективе, развивают в себе логическое и клиническое мышление. Если это занятие им нравится, то учебный материал усваивается намного эффективнее. Игра активизирует процесс непроизвольного запоминания.

В ходе апробации метода всеми преподавателями было отмечено, что в процесс игры постепенно вовлекаются и пассивные студенты. Ролевая игра снабжает застенчивых, неуверенных в себе учащихся «маской», за которую они могут спрятаться и расслабиться, это делает их поведение более свободным и естественным. Ленивых студентов захватывает сам процесс игры.

Следует уделять особое внимание послеигровому разбору. Задача преподавателя – выделить главные моменты, обратить внимание студентов на допущенные ошибки. При выставлении итоговой оценки учитывается общая активность студента на занятии. При оценке игрового компонента обращают внимание на:

- выступление студентов-докладчиков (правильность формулировок, употребление специальной терминологии, подготовленность и аргументированность ответа);
- демонстрацию практических навыков (подобрать очки, выписать рецепт, наложить повязку на глаз, осмотреть конъюнктиву верхнего века, закапать капли, проверить остроту зрения и т. д.);
- знания по смежным дисциплинам (провести дифференциальный диагноз, прокомментировать результаты анализов, объяснить механизм действия лекарственного препарата и т. д.);
- клиническое мышление, умение четко аргументировать выбор необходимых методов диагностики и адекватных методов лечения соответствующей патологии;
- предложение альтернативных способов диагностики и лечения с их обоснованностью;
- предложения нестандартных подходов в решении поставленной задачи.

Обучающую цель ситуационно-ролевой игры можно считать достигнутой, если было выполнено большинство задач, поставленных в кейс, и приведено максимально возможное

количество вариантов их решения.

Использование в учебном процессе ситуационно-ролевых игр по кейс – технологии имеет ряд преимуществ:

1. Акцент обучения переносится на выработку знаний, а не на овладение готовым знанием.
2. Студенты учатся лечить не болезнь, а больного.
3. Преодолевается «сухость» и неэмоциональность в изучении сложных вопросов.
4. Студенты получают жизненно важный опыт решения проблем, возможность соотносить теории и концепции с реальной жизнью.
5. У студентов развивается умение слушать и понимать других людей, работать в команде.

В жизни будущим медикам пригодится умение формулировать вопрос, аргументировать ответ и отстаивать свое мнение. Выпускник медицинского ВУЗа в своей практической деятельности должен отлично владеть не только теорией, но и способностью мыслить логически, сопоставлять факты, делать выводы и принимать верные решения в реальных жизненных ситуациях. Все эти качества отрабатываются в ходе учебной игры, что обуславливает несомненную актуальность применения метода в преподавании специальности «офтальмология».

Заключение

Ситуационно-ролевые игры как метод обучения содержат в себе большие потенциальные возможности активизации процесса обучения. Они обобщают сразу несколько педагогических функций: образовательную – формирование умений и навыков работы с различными источниками информации, расширение медицинского кругозора; развивающую – развитие творческого, клинического мышления, способностей самостоятельного поиска нужной информации; воспитательную – воспитание у студентов умения работать в коллективе, общаться с разными людьми, слушать и слышать других. Достоинствами кейс-техноло-

гий является их гибкость, многогранность, что способствует развитию личностного потенциала, способности к коммуникации, креативности мышления как у студентов, так и у преподавателя.

Ситуационно-ролевые игры по кейс-методу могут широко использоваться на практике и применяться при изучении различных клинических дисциплин, так как легко адаптируются к специфике любого предмета. Конечно, необходимо учитывать цель и задачи каждого занятия, характер материала, возможности учащихся. Всегда необходимо помнить, что игра может сыграть в обучении положительную роль в том случае, если она используется как фактор, объединяющий широкий арсенал традиционных методов, а не как их заменитель.

Литература

1. Загвязинский, В.И. Теория обучения: современная интерпретация / В.И. Загвязинский. – М.: Издат. центр «Академия», 2001. – 192 с.
2. Куприянов, Б.В. Ситуационно-ролевая игра как средство развития у подростков субъектности во взаимодействии / Б.В. Куприянов, О.В. Миновская // Монография / под ред. И.И. Фришман. – Кострома: КГУ им. Н.А. Некрасова, 2002. – 120 с.
3. Ван Ментс, М. Эффективный тренинг с помощью ролевых игр / М. ван Ментс. – СПб. : Питер, 2002. – 208 с.
4. Павельева, Н. Кейс-метод в профессиональном образовании / Н. Павельева // Менеджмент знаний. – 2008. – С. 33–42.
5. Красикова, Е.Н. Кейс-метод как дидактическое средство в условиях профессиональной подготовки в ВУЗе / Е.Н. Красикова // Вестн. Стравроп. гос. ун-та. – 2007. – № 53. – С. 55–61.
6. Анисимова, Л.А. Технология работы над кейсом в рамках кредитно-модульной системы для формирования и развития коммуникативной компетенции / Л.А. Анисимова // Вестн. МГОУ. Сер. «Педагогика». – 2011. – №1. – С. 57–64.

*Поступила 08.05.2012 г.
Принята в печать 04.06.2012 г.*
