**Деловые игры**

**Емельянчик Т.М. преподаватель**

**ОГБПОУ «Тайшетский медицинский техникум»**

Реализация требований ФГОС СПО нового поколения по формированию и развитию общих и профессиональных компетенций невозможна без применения инновационных технологий: проектное обучение, проблемное, разноуровневое, применение игровых, информационно-коммуникационных технологий.

Именно игровая деятельность, как педагогическая технология, является той мотивирующей средой для возникновения потребности в усвоении знаний и умений. Мотивация игровой деятельности обеспечивается её добровольностью, возможностью выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребности в самоутверждении, самореализации. А процесс усвоения знаний во время игры носит естественный и непроизвольный характер.

Целесообразность использования именно активных методов согласуется и с данными экспериментальной психологии, согласно которым усваивается лишь 10% материала, принятого на слух, 50% материала увиденного и 90% из того, что обучающиеся сделали сами. Учебная игра и является оригинальным методом активизации учебного процесса.

Термин «учебная игра» является более общим, им можно обозначить и деловую игру и ролевую игру.

Учебная игра – это метод имитации ситуаций, моделирующих любую деятельность путем игры по заданным правилам.

Игровое сопровождение изучения материала позволяет поддерживать у студентов постоянный высокий интерес к содержанию курса, активизирует их самостоятельную деятельность, формирует и закрепляет практические навыки. Более того деловая игра – это средство развития профессионального творческого мышления, в ходе её студент приобретает способность анализировать специфические ситуации и решать новые для себя профессиональные задачи. В целом, деловая игра является мощным стимулом для приобретения профессиональных знаний и навыков, позволяющих молодому специалисту избежать ошибок, которые возможны при переходе к самостоятельной трудовой деятельности.

Участие в деловых играх может дать не только знания, но и бесценный опыт, который в условиях размеренного существования надо приобретать годами.

Кроме того с помощью деловых игр можно учить и учиться не только тому, к5ак и почему надо работать, но и тренировать такие важные для успешной работы качества, как коммуникативность, лидерские качества, умение ориентироваться в сложной, быстро меняющейся ситуации.

Главное назначение деловых игр –уменьшить для студентов степень новизны и неожиданности вероятных производственных ситуаций:

* Видеть то, что укладывается в рамки ранее полученных знаний, т.е. выйти из шаблона.
* Извлекать из памяти необходимую информацию в нужный момент.
* Интуитивно восполнить недостающую информацию
* Строить реальные взаимоотношения между людьми, действующими согласно своим профессиональным обязанностям, т.е приобретать опыт деловых и социальных контактов.

Подготовка и проведение учебной игры обычно довольно сложна и длительна и требует тщательной подготовки. Поэтом у деловые игры используются в учебном процессе образовательных учреждений среднего и высшего звена медицинского профиля относительно редко. Но можно внести игровой элемент в проведение практического занятия и без бьольших затрат времени и сил.

Подготовка деловой игры включает:

1. **Выбор курса и темы.**

предпочтительнее проводить деловые игры, когда студенты уже имеют оббьем базисных знаний и умений.

1. **Определение педагогических целей игры:**

какие знания и умения должны быть продемонстрированы и сформированы в процессе игры.

1. **Составление сценария:**

* выбор ситуаций профессиональной деятельности (реальной, актуальной. типичной);
* определение набора ролей, необходимых для проведения деловой игры, подготовка карточек с названием специальности и должности; описание ролей (например: «В задачу медсестры входит…).
* определение мест действия (квартира больного, машина скорой

помощи, палата, приемное отделение и т.д.).

* подготовка реальной медицинской документации, обеспечение игры приборами, фантомами, инструментами, предметами ухода и т.д.

1. **Повторение базисных разделов** из предшествующих или параллельно изучаемых дисциплин.
2. **Разработка системы критериев** для оценки действий студентов – игроков (например, качество ответов на вопросы; правильное применение профессиональной лексики; значимость дополнений и т.д.) для группы экспертов.
3. **Разработка правил деловой игры**, а также прав и обязанностей ее участников (членов команд, членов экспертной группы).

Поскольку в литературе нет единства по вопросам о сущности деловой игры и методике ее конструирования, то нет и общепринятого представления о структуре игры, хотя многие структурные элементы являются общими при разных подходах. Как правило, авторы исходят из своего эмпирического опыта и здравого смысла, конструируя игру или заимствуя или структурные компоненты у других авторов.

Методика разработки и проведения учебной игры – это процесс творческий и предусматривает включение в полной мере или частично следующих этапов:

* подготовительного;
* игрового;
* заключительного;
* этапа анализа результатов игры.

**Подготовительный этап** может включать в себя:

* определение темы, проблемы;
* постановка целей и задач;
* распределение ролей;
* формирование игровых групп;
* ознакомление игроков с обязанностями.

**Игровой этап** характеризуется включением в проблему и сознанием проблемной ситуации в группах и между группами.

На **заключительном этапе** вырабатываются решения по проблеме.

**Определение темы и целей деловой игры:**

являются принципиальными моментами при ее разработке. Начиная конструировать деловую игру при определении целей важно ответить на следующие вопросы.

Для чего проводится деловая игра?

Для какой категории студентов проводится данная деловая игра?

Чему следует обучать студентов?

Какие результаты должны быть достигнуты с помощью игры?

Следует различать **учебные цели** игры (ее ставит перед собой преподаватель) и **игровые цели**, т.е. цели действий ее участников, которые ставятся ими, исходя из игровых ролей.

**Педагогические цели** включают в себя:

* закрепление системы умений;
* выработка системы умений;
* принятие коллективных решений;
* развитие коммуникативных умений;
* развитие творческого мышления;
* выработка установки на практическое использование умений, приобретенных в деловой игре.

Всегда следует помнить о цели и смысле учебной игры. В образовательных учреждениях медицинской направленности- способствовать формированию у каждого играющего профессиональное умение и новык работы с больными.

В подготовительный период преподаватель направляет работу студентов, а в ходе игры берет на себя роль инструктора – ведущего.

Качество и результат игры зависят от ряда факторов:

**Правильный выбор темы** с учетом ее актуальности, проблемности, диску3ссионых возможностей, наличия вариантов решений, а также возможности студентов, их уровень и глубину знаний, трудолюбие, активность.

**Примерная структура и содержание деловой игры**

1. 1. Постановка игровых целей, задач.

2. Формирование команд, распределение ролей.

3. Выбор экспертов.

1. Ознакомление команд с правилами игры, правилами и обязанностями всех участников игры, обязанностями экспертной группы.
2. **Игровой этап.** Вступительное слово преподавателя – ведущего и выполнение заданий членами команд (обсуждение проблемы, выработка вариантов решений, тактики медицинского работника, выполнение манипуляций, заполнение документации и пр.)
3. Выступление команд.

Ответы на вопросы,. Обсуждение выступлений.

V. Этап анализа результатов игры. Выступление экспертов с критериями и

оценкой деятельности команд.

V1. Подведение итогов. Разбор игры. Выступление преподавателя с научным обобщением.

VП. Заключение о результатах деловой игры. Указание ошибок, допущенных в ходе выполнения заданий. Поощрение наиболее активных участников, хорошо справившихся со своей ролью. Выставляются оценки.

**Заключение.**

Таким образом, деловая (учебная, ролевая, имитационная) игра – это метод обучения профессиональной деятельности посредством ее моделирования, близкого к реальным условиям.

Применение активного метода обучения деловой игры, **позволяет** студентам – медикам, оставаясь в позиции обучающегося, выполнять профессиональные действия и поступки, **способствует** формированию навыков клинического мышления. Проверяются и осуществляются профессиональные компетенции будущего медицинского работника.

Состязательность, смена видов занятий в форме игрового действия оживляет восприятие, способствует более прочному усвоению материала, обогащает процесс обучения, действуя по принципу: «Расскажи мне – и я услышу. Покажи мне – и я запомню. Вовлеки меня – и я пойму».

Список литературы

1. <https://studfiles.net/> Учебное пособие. Методика организации деловой игры

2. <https://infourok.ru/> Деловая игра как метод активного обучения

3. [https://www.metod-kopilka.ru](https://www.metod-kopilka.ru/) Деловая игра как активный метод обучения

4. Сальникова Т.П. Педагогические технологии. Учебное пособие. Творческий центр СФЕоо, Москва, 2008

5. Мещерякова М.А. Методика преподавания специальных дисциплин в медицинских училищах и колледжах. Учебное пособие. «ГЭОТАР-Медиа», Москва, 2006