

## **ИГРА КАК ВЫСОКОЭФФЕКТИВНАЯ ФОРМА ОБУЧЕНИЯ ТЕХНОЛОГИИ ЛЕКАРСТВ**

**Манджиголадзе Т.Ю.<sup>1</sup>, Кузнецова Л.С.<sup>1</sup>, Романцова Н.А.<sup>1</sup>, Кузнецов А.В.<sup>1</sup>**

*<sup>1</sup>Пятигорский медико-фармацевтический институт - филиал ГБОУ ВПО «ВолгГМУ» Минздрава России, Пятигорск, Россия (357532, г. Пятигорск, пр. Калинина, 11), e-mail: mandjigoladze.tanya@yandex.ru*

Игра служит своеобразной высокоэффективной формой осуществления на кафедре технологии лекарств теории с практикой. Мотивация игровой деятельности студента обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребностей, самоутверждения, самореализации. Деловая игра используется для решения комплексных задач. Усвоение нового, закрепление материала, развитие творческих способностей, формирование общеучебных умений дает возможность учащимся понять и изучить учебный материал с различных позиций. В учебном процессе применяются различные модификации деловых игр: имитационные, операционные, ролевые игры, деловой театр, психо- и социодрама. Проведение деловой игры при изучении технологии лекарств дает возможность привлечь к работе студентов, которые при традиционном проведении занятий занимают пассивную позицию. Составление игровых технологий из отдельных игр и элементов - забота каждого преподавателя по подготовке провизоров на кафедре технологии лекарств.

Ключевые слова: игра, деловая игра.

## **GAME AS HIGH FORM OF TRAINING AT THE DEPARTMENT OF DRUG TECHNOLOGY**

**Mandzhigoladze T.Y.<sup>1</sup>, Kuznetsova L.S.<sup>1</sup>, Romantsova N.A.<sup>1</sup>, Kuznetsov A.V.<sup>1</sup>**

*<sup>1</sup>Pyatigorsk medico-pharmaceutical Institute - branch GBOU VPO VolgGMU Russian Ministry of Health, Mr. Pyatigorsk, Russia (357532, Pyatigorsk, etc. Kalinina, 11), e-mail: mandjigoladze.tanya@yandex.ru*

The game is a kind of highly effective form of exercise at the Department of Drug Technology theory and practice. Motivation gaming activities provided by its voluntary student, options and elements of competition, meet the needs of self-assertion, self-realization. The business game is used to solve complex problems. The acquisition of new, binding material, the development of creative capabilities, obshcheuchebnyh skills enables students to understand and learn the course material from different perspectives. In the educational process there are different modifications of business games: simulation, operation, role-playing, business theater, psychological and sociogram. Conducting business game the study drug technology makes it possible to recruit students who are carrying out activities in the traditional take a passive position. Drawing gaming technology of individual games and the elements - taking care of each teacher for the preparation of pharmacists in the department of drug technology.

Keywords: game, business game.

Образовательный процесс в вузе не стоит на месте, постоянно совершенствуется и развивается. Происходящие в обществе процессы стимулируют преподавателя к разным видам инновационной деятельности.

В настоящее время требования, выдвигаемые к качеству подготовки специалистов в высшей школе, указывают на необходимость перемещения акцента на игровую методику, которая способствует развитию у студентов навыков самоорганизации, необходимых для профессиональной деятельности и решения профессиональных проблем [3].

Одной из традиционных и, безусловно, высокоэффективных форм в обучении будущего провизора является игра.

Игра — это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением [6].

Игра служит своеобразной формой осуществления на кафедре технологии лекарств теории с практикой. Структура практического занятия в принципе традиционна – вступление преподавателя; вопросы студентов по материалу, который требует дополнительных разъяснений; выяснение исходного уровня знаний студентов; выполнение лабораторной работы по заданию преподавателя; оформление студентами дневников и протоколов, решение задач; заключительное слово преподавателя [2].

Опыт показывает, что нельзя на лабораторных занятиях ограничиваться выработкой только практических навыков, студент должен видеть связь выполняемой работы с практикой, его последующей профессиональной деятельностью. Преподаватель должен проводить занятие так, чтобы все студенты были заняты творческой работой, поисками правильных и точных решений, а в элементах игры осваивали тот или иной вид предстоящей деятельности провизора.

*В структуру игры как деятельности личности входят этапы:*

- целеполагания;
- планирования;
- реализации цели;
- анализа результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект.

Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребностей, самоутверждения, самореализации.

*В структуру игры как процесса входят:*

- роли, взятые на себя играющими;
- игровые действия как средства реализации этих ролей;
- игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;
- реальные отношения между играющими;
- сюжет (содержание) — область действительности, условно воспроизводимая в игре.

*Большинство игр отличают следующие черты:*

- свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию студента, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата (процедурное удовольствие);
- творческий, в значительной мере импровизационный, активный характер этой деятельности («поле творчества»);

— эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция («эмоциональное напряжение»);

— наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

Игра как феномен педагогической культуры выполняет следующие *важные функции*:

1. Функция социализации.

Игра — есть сильнейшее средство включения студента в систему общественных отношений, усвоения им богатств культуры.

2. Функция межнациональной коммуникации.

Игра позволяет усваивать общечеловеческие ценности, культуру представителей разных национальностей, поскольку «игры национальны и в то же время интернациональны, межнациональны, общечеловечески».

3. Функция самореализации студента в игре как «полигоне человеческой практики».

Игра позволяет, с одной стороны, построить и проверить проект снятия конкретных жизненных затруднений в практике студента, с другой — выявить недостатки опыта.

4. Коммуникативная функция игры ярко иллюстрирует тот факт, что игра — деятельность коммуникативная, позволяющая студенту войти в реальный контекст сложнейших человеческих коммуникаций.

5. Диагностическая функция игры предоставляет возможность педагогу диагностировать различные проявления студента (интеллектуальные, творческие, эмоциональные и др.). В то же время игра - «поле самовыражения», в котором студент проверяет свои силы, возможности в свободных действиях, самовыражает и самоутверждает себя.

6. Терапевтическая функция игры заключается в использовании игры как средства преодоления различных трудностей, возникающих у студента в поведении, общении, учении.

Эффект игровой терапии определяется практикой новых социальных отношений, которые студент получает в ролевой игре. Именно практика новых реальных отношений, в которые ролевая игра ставит студента как с преподавателем, так и со сверстниками, отношений свободы и сотрудничества, взамен отношений принуждения и агрессии, приводит в конце концов к терапевтическому эффекту.

7. Функция коррекции — есть внесение позитивных изменений, дополнений в структуру личностных показателей студента. В игре этот процесс происходит естественно, мягко.

8. Развлекательная функция игры, пожалуй, одна из основных ее функций.

**Педагогические игры** — достаточно обширная группа методов и приемов организации педагогического процесса. Основное отличие педагогической игры от игры

вообще состоит в том, что она обладает существенным признаком - четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью [4].

*Педагогические игры достаточно разнообразны по:*

- дидактическим целям;
- организационной структуре;
- возрастным возможностям их использования;
- специфике содержания.

Попытку классифицировать педагогические игры в соответствии с различными основаниями осуществил Г.К. Селевко [5].

Игра как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим использовалась с древнейших времен. Широкое применение игра находит в народной педагогике, в дошкольных, внешкольных учреждениях, а также в высших учебных заведениях.

В современном вузе для активизации и интенсификации учебного процесса игровая деятельность используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- в качестве элементов (иногда весьма существенных) более обширной технологии;
- в качестве занятия или его части (введения, объяснения, выполнения практической работы, закрепления, контроля).

При обучении студентов технологии лекарств можно использовать игры:

- по области деятельности: интеллектуальные, психологические;
- по характеру педагогического процесса: обучающие; тренинговые; контролирующие; обобщающие; познавательные; воспитательные; развивающие; продуктивные; творческие; коммуникативные; профориентационные; психотехнические;
- по игровой методике: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, драматизации;
- по предметной области: биологические, экологические, технические, производственные;
- по игровой среде: без предмета, с предметом, компьютерные, ТСО, технические.

Определение места и роли игровой технологии в учебном процессе, сочетания элементов игры и учения во многом зависят от понимания преподавателя функций и классификации педагогических игр.

Специфику игровой технологии в значительной степени определяет игровая среда:

различают игры с предметами (аптечная посуда, таблеточный пресс и т.д.) и без предметов, компьютерные и с ТСО.

Каждая игра представляет собой набор задач, которые студент решает с помощью таблиц, справочной литературы, средств малой механизации, весов, разновесов и т.д. Предметные развивающие игры лежат в основе строительно-трудовых и технических игр и способствуют развитию интеллекта.

Задачи даются студенту в различной форме: в виде письменного или устного задания, выполнения практической теории, тестирования и др. Так знакомят его с разными способами передачи информации.

В развивающих играх удалось объединить один из основных принципов обучения — от простого к сложному с очень важным принципом творческой деятельности — самостоятельно по способностям, когда студент может подняться до «потолка» своих возможностей.

Результативность дидактических игр зависит, во-первых, от систематического их использования, во-вторых, от целенаправленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями.

**Деловая игра** - форма и метод обучения, в которой моделируются предметный и социальный аспекты содержания профессиональной деятельности. Предназначена для отработки профессиональных умений и навыков [1]. В деловой игре разворачивается профессиональная деятельность обучающихся на имитационно-игровой модели, отражающей содержание технологии и динамику профессиональной деятельности специалистов, ее целостных фрагментов. Деловая игра является средством развития не только профессиональных умений и навыков, но и профессионального творческого мышления, в ходе игры студенты приобретают способность анализировать специфические ситуации и решать для себя новые задачи.

Деловая игра используется для решения комплексных задач. Усвоение нового, закрепление материала, развитие творческих способностей, формирование общеучебных умений дает возможность учащимся понять и изучить учебный материал с различных позиций. В учебном процессе применяются различные модификации деловых игр: имитационные, операционные, ролевые игры, деловой театр, психо- и социодрама.

**Имитационные игры.** Разработку деловой игры начинают с создания двух моделей - имитационной и игровой, которые будут встроены в ее сценарий. Имитационная модель получает свое воплощение в следующих структурных компонентах: цели, предмет игры, графическая модель взаимодействия участников, система оценивания. На занятиях имитируется деятельность какой-либо организации (аптеки), предприятия или его

подразделения. Сценарий имитационной игры, кроме сюжета события, содержит описание структуры и назначения имитируемых процессов и объектов.

Принцип проблемности лежит в основе содержания игры и закладывается в систему проблемных учебных заданий, представленных в форме описания конкретных производственных ситуаций или задач. Они могут содержать неявные альтернативы, противоречия, избыточные или неверные данные, требования преобразовать ситуацию в соответствии с более сложными или более простыми критериями, найти недостающую информацию и т.п. Проблемность содержания выступает объективной предпосылкой самостоятельного мышления каждого участника игры. Это «инструмент» развития теоретического и практического мышления специалиста. В деловой игре вместо передачи информации от преподавателя к студенту в совместной деятельности и диалогическом общении ее участников создаются условия для порождения знаний, которых никто в отдельности получить не в состоянии.

**Операционные игры.** Они помогают отрабатывать выполнение конкретных дидактических операций. Игры этого типа проводятся в условиях, имитирующих реальные. В процессе игры студент имеет возможность ознакомиться с сутью проблемы (при этом обязательно узнает что-то новое), решить полученное задание (закрепляет теоретические знания), проверить оптимально ли полученное решение, существуют ли альтернативные методы решения проблемы и т.д. Учитывая, что игрок ограничен во времени и конкурирует с другими игроками, то у него естественно возникает желание победить, и это побуждает его к активной деятельности.

*В результате игровая деятельность выполняет такие функции:*

- побудительную (вызывает интерес);
- самореализации (каждый студент реализует свои возможности);
- развивающую (развитие внимания, творческих способностей, формирования общеучебных умений, усвоение нового материала);
- развлекательную (получают удовольствие и студенты, и преподаватель) и т.д.

**Деловой театр** (исполнение ролей) — разыгрывается какая-либо ситуация, поведение человека в этой обстановке. В этих играх отрабатывается тактика поведения, действий, выполнение функций и обязанностей конкретного лица. Проведение деловой игры при изучении технологии лекарств дает возможность привлечь к работе студентов, которые при традиционном проведении занятий занимают пассивную позицию. Деловая игра своей новизной и нестандартностью привлечет внимание таких студентов, а распределение ролей позволит выбрать им ту часть задачи, которая посильная и соответствует их характеру. Эта категория студентов, отказавшись от активной роли в игре, принимает участие в обсуждении

готового проекта. К этому их привлекает преподаватель, задавая наводящие вопросы, спрашивая их мнение по тем или иным вопросам, которые возникают во время обсуждения.

**Психодрама и социодрама.** Они весьма близки к «исполнению ролей» и «деловому театру». Это также «театр», но уже социально-психологический, в котором отрабатывается умение чувствовать ситуацию, оценивать состояние другого человека. Режим работы студентов во время деловой игры не вписывается в рамки их традиционного поведения на занятии. Поэтому при изучении технологии лекарств наиболее приемлемы деловые игры, рассчитаны на 3-4 аудиторных часа, которые можно выделить на практических занятиях.

Роль преподавателя при проведении деловой игры – он является инструктором, в процессе проведения игры – консультантом, по окончании – судьей и руководителем дискуссии. Принимая во внимание тонкое чувство специфики данной формы обучения, преподаватель не должен активно вмешиваться в игру, он должен предоставлять самостоятельность студентам и не помогать принимать решения. Атмосфера творческого, эмоционального подъема способствует повышению степени усвоения материала.

### **Заключение**

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем. При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, усваивать ряд учебных элементов. Составление игровых технологий из отдельных игр и элементов – забота каждого преподавателя по подготовке провизоров на кафедре технологии лекарств. Организация деловых игр при проведении занятий по технологии лекарств способствует повышению активности студентов, вызывает интерес к предмету.

### **Список литературы**

1. Кукушин В.С. Теория и методика обучения. - Ростов н/Д : Феникс, 2005. - С. 202-213; 231-242; 326-328.
2. Курсовая работа по фармацевтической технологии – деятельностный модуль в организации педагогического контроля / Кузнецова Л.С., Романцова Н.А., Манджиголодзе Т.Ю., Кузнецов А.В. // Современные проблемы науки и образования. - 2014. - № 3; <http://www.science-education.ru/117-13612> (дата обращения: 22.06.2014).
3. Оптимизация учебного процесса: межвуз. сб. науч. тр. – Пермь: Изд-во ПГМН, 1988. - 96с.
4. Педагогические технологии: учебное пособие / под ред. В.С. Кукушина. – М., 2006. – С.86-90; 90-116; 203-224; 237-248.

5. Селевко Г.К. Педагогические технологии на основе активизации, интенсификации и эффективного управления УВП. – М.: НИИ школьных технологий, 2005. – С. 75-89.
6. Формирование учебной деятельности студентов / под ред. В.Я. Лаудис. - М.: Изд-во Моск. ун-та, 1989. - 240 с.

**Рецензенты:**

Лазарян Д.С., д.фарм.н., профессор, заведующий кафедрой фармацевтической и токсикологической химии Пятигорского медико-фармацевтического института - филиала ГБОУ ВПО «ВолгГМУ» МЗ РФ, г. Пятигорск;

Попова О.И., д.фарм.н., профессор кафедры фармакогнозии Пятигорского медико-фармацевтического института - филиала ГБОУ ВПО «ВолгГМУ» МЗ РФ, г. Пятигорск.