ДЕЛОВЫЕ ИГРЫ КАК МЕТОД ФОРМИРОВАНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ НАВЫКОВ ФАРМАЦЕВТОВ

Ларионова С.Г.

Преподаватель высшей

квалификационной категории

ГАПОУ СО «Энгельсский

медицинский колледж

Святого Луки (Войно-Ясенецкого)»

г. Энгельс

Деятельность фармацевтических организаций в современных условиях характеризуется динамичностью внешней среды, внедрением инновационных технологий, сменой установок индивидуального сознания в сфере потребления лекарственных препаратов (ЛП), ростом социальной ответственности перед потребителями и обществом, а также высокой конкуренцией в розничном звене, предъявляет новые требования к специалистам фармацевтической отрасли [2, 3]. Помимо теоретических знаний от фармацевтических работников требуется развитая способность оперативно реагировать на возникающие производственные ситуации, выбирая соответствующие алгоритмы действия и аргументы. Особенно это актуально для работников первого стола, доля основного рабочего времени которых связана с вербально-невербальными коммуникациями.

Целью исследования явилось применение современных игровых технологий в преподавательской деятельности как инструмента повышения качества образования, развития познавательных интересов, интеллектуальных, коммуникативных, творческих способностей учащихся, определяющих развитие компетенций будущего специалиста.

Качественная подготовка фармацевтов в системе среднего профессионального образования должна быть практико-ориентированной, то есть обеспечивать связь фундаментальных теоретических знаний с опытом их применения в профессиональной деятельности. За годы учёбы будущий выпускник фармацевтического отделения должен освоить общекультурные (OK) и профессиональные компетенции (ПК) согласно ФГОС.

Особую роль в освоении студентами профессиональных компетенций отводят активным и интерактивным образовательным технологиям. В последнее время в практику обучения будущих специалистов вошло применение преподавателем методов активного обучения, а именно обучающей игры, как составной части современных инновационных технологий.

Специфика игровых технологий заключается в том, что они сочетают достоинства целого ряда других интерактивных методов и позволяют имитировать разные аспекты профессиональной деятельности, погружая студентов в реальные профессиональные проблемы.

Игра– форма деятельности в условных ситуациях, направленной на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закреплённых способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры. Игра также является методом эффективного обучения, поскольку снимает противоречия между абстрактным характером учебного предмета и реальным характером деятельности.

В зависимости от характера взаимодействия выделяют:

*- деловые,*

*- ролевые,*

*-интеллектуально-обучающие игры*.

*Деловая игра* средство моделирования разнообразных условий профессиональной деятельности методом поиска новых способов ее выполнения. Деловая игра имитирует различные аспекты человеческой активности и социального взаимодействия и всегда приближена к нестандартным профессиональным проблемам, ситуациям, сценам.

*Ролевая игра* при наличии проигрываемых ролей не имитирует профессиональную ситуацию.

Отсутствие системы оценивания по ходу игры выступает отличительным признаком ролевых игр от игр деловых.

*Интеллектуально-обучающая игра*, как правило, направлена на закрепление теоретического материала в нестандартной форме.

Роль и место игровой технологии в учебном процессе, успешность применения игры, сочетание её с другими методами и технологиями обучения во многом зависят от знания преподавателем основ теории игры, понимания функций учебных игр и владения технологией.

Проблема игровой деятельности разрабатывалась в трудах отечественных педагогов и психологов К. Д. Ушинского, П. П. Блонского, С. Л.Рубинштейна.

Для организации обучения студентов преподавателю необходимо разобраться в вопросе: использование в учебном процессе игр – это применение метода или технологии?

*Метод обучения* рассматривают как способ теоретического и практического усвоения учебного материала, как определённым образом упорядоченную деятельность, направленную на достижение целей обучения, воспитания, развития. Методы обучения как способ организации познавательной деятельности студентов, ориентированной на решение дидактических задач отражает с одной стороны способы обучающей работы преподавателя и способы учебной работы студентов в их взаимосвязи, а с другой стороны - специфику их деятельности для получения образовательного результата.

*Педагогической технологии* соответствуют разные научные определения:

- совокупность психолого–педагогических установок, предполагающих набор и компоновку форм, методов, способов, приемов обучения, воспитательных средств (при этом её рассматривают как организационно- методический инструментарий педагогического процесса) (Б. Т. Лихачев);

- содержательная техника реализации учебного процесса (И. П. Беспалько);

- системная совокупность и порядок функционирования всех личностных, инструментальных и методологических средств, используемых для достижения педагогических целей (М. В. Кларин);

- системный метод создания, применения и определения всего процесса преподавания и усвоения знаний с учетом технических и человеческих ресурсов и их взаимодействия, ставящий своей задачей оптимизацию форм образования (ЮНЕСКО).

Любая образовательная технология должна удовлетворять некоторым основным методологическим требованиям - критериям технологичности, которыми являются:

* *Концептуальность*
* *Системность*
* *Управляемость*
* *Эффективность*
* *Воспроизводимость*
* *Гарантированность*

Понятие "образовательная технология" включает, кроме педагогических, еще разнообразные социальные, социально-политические, управленческие, культурологические, психолого-педагогические, медико-педагогические, экономические и другие смежные аспекты образовательного процесса.

В соответствии с поставленной целью обучения и ожидаемыми результатами в виде сформированных компетенций или их компонентов (знаний, умений, навыков) выстраивается технологическая цепочка педагогических действий, операций, коммуникаций. Логичным представляется, что обязательной частью любой технологии становятся диагностические процедуры, включающие критерии, показатели и инструментарий измерения результатов деятельности студентов.

Если в процессе изучения конкретной дисциплины учебная игра использовалась редко или однократно, то можно вести речь о применении игрового метода. Если на протяжении всего времени, отведенного на изучение данной дисциплины, преподаватель решает дидактические задачи с применением разнообразных игр и соответствующего методического сопровождения (технологической карты занятия либо сценария игры, необходимого раздаточного материала для ролевой, деловой игры (приложения к игре в виде образцов документов, например: заполнение извещения о нежелательной реакции на лекарственное средство, заполнение журнала неправильно выписанных рецептов), то можно говорить об использовании игровой технологии.

Применение игровых технологий в фармацевтическом образовании более целесообразно, чем использование изолированных игровых методов, т.к. будущая профессия студентов фармацевтического отделения требует развития профессионально значимых личных качеств разной направленности.

Обучение с использованием технологии имеет ряд серьезных преимуществ по сравнению с обучением, использующих игру исключительно как метод:

* систематическое применение игровой деятельности способствует планомерному формированию как общекультурных и профессиональных компетенций, так и профессионально значимых личностных качеств.
* цель при применении метода всегда локальна, а применение технологии позволяет структурировать как ближние цели, так и чётко определять конечные цели;
* игровая технология, в которой цель выявлена точно, способствует разработке объективных методов контроля ее достижения.
* игра как технология позволяет минимизировать ситуации, когда преподаватель в поисках необходимого варианта вынужден идти на педагогический экспромт.
* игровая технология предполагает проект учебного процесса, определяющего структуру и содержание учебно-познавательной деятельности студентов и способствует повышению стабильных достижений учащихся.
* игровая технология применяет различные способы мотивации студентов, а от степени мотивирования студентов зависит результат, учебные достижения (принцип мотивационного обеспечения учебного процесса).

В игре актуализируются следующие мотивы:

* моральные - студент получает возможность проявить себя;
* волевые качества, характер, отношение к процессу деятельности, людям, презентовать свои умения, знания;
* - общения .

Кроме того игровые технологии способствуют:

а) получению студентами навыков профессионального общения, умения выслушать, предъявить свои аргументы, отстаивать свою точку зрения, вырабатывать совместные решения;

б) обучению студентов с разными качествами – быстро думающих и схватывающих суть ситуации, добросовестно работающих, критически-оценивающих, рискованных;

в) развитию межличностных отношений в ходе игрового общения;

г) развитию познавательных мотивов.

Применение игр разного типа, структурированных в игровые технологии, позволит студентам в той или иной мере приближения постоянно ощущать себя в образе фармацевта. Выбор метода или технологии исходит из тех педагогических задач, которые следует решить.

Для актуализации знаний на занятии, в качестве входного контроля, для повторения и закрепления материала целесообразно использовать соревновательные игры, для выработки коммуникативных компетенций логично применять ролевые игры, а деловые игры, обеспечивающие профессиональную подготовку, имеет смысл проводить на наиболее значимых занятиях дисциплины или использовать в качестве инновационного средства контроля.

*Ролевая игра* целесообразна, если требуется позитивная и безопасная работа с установками и чувствами студентов. Игра – позитивна, поскольку установки признаются законным предметом обсуждения и анализа, причём сама ролевая игра позволяет освоить контроль над чувствами и эмоциями.

Игра способствует выражению скрытых чувств студента, выявлению личных вопросов и проблем, а также помогает студентам понять чувства окружающих, их мотивацию. Безопасность игры проявляется в том, что обсуждается поведение студента, играющего роль, а не личное поведение учащегося. Полагают, что ролевая игра помогает студенту справляться с неопределенностью, непростыми нивелирует разрыв между обучением и реальными жизненными ситуациями.

*Деловая игра* наиболее уместна, если необходимо решить такие педагогические задачи:

• создание у студентов целостного представления о профессиональной деятельности в её динамике;

• приобретение компетентностного профессионального и социального опыта, в том числе и опыта индивидуальных и коллективных решений проблемы;

• развитие как теоретического, так и практического мышления в области будущей профессии;

• формирование познавательной мотивации, и создание условий для появления профессиональной мотивации.

Сложности и ограничения, которые необходимо учитывать при организации игр:

- потеря преподавателем-модератором контроля над содержанием и процессом обучения;

- игра может доминировать в образовательном процессе, отодвигая на задний

план факты и теорию;

- игра требует значительного времени и использования людских, материальных ресурсов и соответствующим образом подготовленного методического сопровождения. Если преподаватель хочет воспользоваться игрой как частью учебной стратегии, он должен предусмотреть для неё достаточное время. Важен временной фактор и этот параметр следует отразить в критериях оценки игры, если, например, студент должен по cito приготовить конкретный препарат;

- игроки могут допустить ошибки и необходимо предусмотреть возможность их исправления, обеспечив игроков раздаточным материалом, к которому можно обращаться во время или после игры;

- игра зависит от обучаемого контингента, от личных особенностей студентов и преподавателя и в случае столкновения возможен запуск механизмов отторжения и защиты;

- должна быть подготовка к включению студентов в игру;

- игра находится в зависимости от исходного уровня знаний студентов. Лучший результат от игровой деятельности наблюдается в студенческих группах сильных или средних по успеваемости. Слабые группы студентов с помощью соревновательных и ролевых игр следует подготовить к участию в

деловых играх, то есть предварительно надо предусмотреть разминки и приучения участников к самой идее ролевой и деловой игры;

***Недостатки игровых технологий зависимости от вида игр***:

Так к недостаткам ролевых игр относят:

- заранее предусмотренный результат (а порой и деятельность каждого из участников), что снижает интерес к игре;

- увлечение внешней стороной роли, что ведёт к невысокому уровню научности, познавательной направленности игр;

-работу в команде студенты воспринимают как способ ничего не делать;

-превращение игры в анархию при недостаточной подготовки игры.

- сложность оценивания деятельности участников, требуется использование специально разработанных критериев.

Тем не менее, позитивный обучающий эффект игр достигается, несмотря на недостатки, постоянными обсуждениями, дискуссиями и анализом собственных игровых действий с другими участниками и модератором игры.

Главное назначение деловых игр — уменьшить для учащихся степень новизны и неожиданности вероятных производственных ситуаций. «Производственная сфера» фармацевта многогранна поскольку в неё включены как больной человек, обратившийся за лекарственной помощью, так и технология изготовления лекарств, структура аптеки с экономической и маркетинговой составляющими. Задача учебного заведения в лице преподавателя выработать предварительную профессиональную готовность у студентов, чтобы избежать профессиональных ошибок в будущей деятельности.

В процессе изучения предмета «Технология продаж» студенты с помощью ролевых игр формируют навыки общения с различными категориями клиентов аптек, техникой обработки возражений клиентов. Фармацевтическое консультирование является неотъемлемой частью реализации лекарственных препаратов и других товаров аптечного ассортимента. Успешная реализация товаров фармацевтом зависит от многих факторов: установления контакта с посетителем аптеки, правильной тактики при выяснении его потребностей, презентации товара, работы с возражениями и успешного завершения процесса купли-продажи. От эффективного консультирования зависит как успех аптечной организации в целом и личные показатели работы первостольников, так и степень удовлетворенности клиентов, а также их комплаентность лечению. Полезно использование игровых ситуаций для предупреждения и разрешения конфликтных ситуаций в коллективе [4, 5].

Успех ролевой игры зависит от многих факторов. Во-первых, на подготовительном этапе модератор должен предельно четко разработать сценарий ситуации, во-вторых, ситуация должна быть максимально приближена к действительности. Стоит отметить, что успех игры зависит от степени принятия роли всеми участниками игры: «оппоненты» не должны подыгрывать партнеру, упрощая игровую ситуацию. Однако излишнее усложнение нежелательно, так как в ходе преодоления сложностей, игроки рискуют отклониться от алгоритма решения проблемы. Поэтому усложнение игры должно быть постепенным для поэтапного закрепления получаемых навыков. Внедрение ролевых игр в учебный процесс позволяет наглядно оценить динамику формирования соответствующих навыков. Так на начальном этапе у студентов отмечаются смущение, нарушение логики в ведении диалога, недостаточность аргументации собственной позиции и даже нежелание участвовать ролевой игре. В дальнейшем ролевые игры вызывают у студентов интерес, удачные примеры стимулируют к участию других обучающихся, неуверенных в своих силах, а затем ролевые игры становятся желаемым элементом практического занятия. Важным компонентом ролевой игры выступает анализ игровой ситуации, проводимый по окончании тренинга. Акцент делается на удачных, положительных моментах, а неудачные - отмечаются в качестве пожеланий. Такая методика способствует психологическому раскрепощению участников, раскрытию их профессионального потенциала и, в конечном итоге, личностному становлению. Таким образом, использование деловых игр позволяет студентам освоить не только теоретические аспекты, но и применить опыт в производственной деятельности при решении широкого круга вопросов в аптечной практике. Игры в учебном процессе позволяют, во-первых, приблизить его содержание к практической деятельности и сформировать компетентности для будущей профессии; во-вторых, получить дополнительные знания в области кадрового менеджмента.

Деловые игры могут дать студентам и преподавателям не только знания, но и опыт. Кроме того, с помощью деловых игр можно учить и учиться не только тому как и почему надо работать, можно тренировать такие важные для успешной работы качества, как коммуникативность, лидерские качества, умение ориентироваться в сложной, быстро меняющейся ситуации. Можно проигрывать стрессовые и критические ситуации, можно тренировать не только отдельных людей, но и команду. И главное-учить студентов быть командой, работать в команде.

1. Берн, Э. Л. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры / Э. Л. Берн. — М.: ИД-Союз, 2023.

2. Секреты умелого руководителя / [Сост. И. В. Липсиц]. — Москва : Экономика, Б. г.. — 317,[1] с. : ил. : 20 см.; ISBN 5-282-01104-2.

3. Кибанов А. Я., Ивановская Л.В. Кадровая политика и стратегия управления персоналом. Учебно-практическое пособие/ Ардальон Кибанов Ивановская Людмила Владимировна.: РГ-Пресс, 2024.

4. Фёдорова, Н. В., Конгруэнтность обучающих и оценочных средств — фактор, мотивирующий к обучению / Н. В. Фёдорова, Л. А. Гравченко // Система менеджмента качества: опыт и перспективы (выпуск 5). Иркутск. 2016. С. 48-50.

5. Инновационные технологии в фармации. Вып. 7 : Сб. науч. тр. / под ред. Е.Г. Приваловой.– Иркутск : ИГМУ, 2020. – 386 с.