

Государственное бюджетное профессиональное образовательное  
учреждение

**«ЕЙСКИЙ МЕДИЦИНСКИЙ КОЛЛЕДЖ»**  
министерства здравоохранения Краснодарского края



**Использование игровых технологий на занятиях по МДК.02.02.  
Основы реабилитации**

*Подготовил*

*Преподаватель высшей квалификационной категории*

*Кошкалда С. А*

*2019*

## **Использование игровых технологий на занятиях по МДК.02.02. Основы реабилитации**

### ***Игровая деятельность***

Игра наряду с трудом и учением – один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен нашего существования.

По определению, игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

Одна из самых привлекательных и в то же время сложных педагогических технологий – игровая технология.

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.

**Игровая технология** – это продуманная во всех деталях модель совместной деятельности педагога и обучаемого по проектированию, организации и проведения учебного процесса для достижения поставленных учебно-воспитательных целей посредством игры.

В человеческой практике игровая деятельность выполняет такие функции:

- развлекательную;
- коммуникативную (освоение диалектики общения);
- самореализации в игре, как полигоне человеческой практики;
- игротерапевтическую (преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности);
- диагностическую (выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры);
- функцию коррекции (внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей);
- межнациональной коммуникации (усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей);

- социализации (включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития).

Реабилитация – это восстановление здоровья, функционального состояния и трудоспособности, нарушенных болезнями, травмами или физическими, химическими и социальными факторами.

При изучении дисциплины необходимо формировать у студентов такие компетенции, как

ОК 2. Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их выполнение и качество.

ОК 3. Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность.

ОК 6. Работать в коллективе и команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями ПК 2.1. Представлять информацию в понятном для пациента виде, объяснять ему суть вмешательств.

ПК 2.2. Осуществлять лечебно-диагностические вмешательства, взаимодействуя с участниками лечебного процесса.

ПК 2.5. Соблюдать правила использования аппаратуры, оборудования и изделий медицинского назначения в ходе лечебно-диагностического процесса.

ПК 2.6. Вести утвержденную медицинскую документацию.

ПК 2.7. Осуществлять реабилитационные мероприятия.

Формирование изложенных компетенций возможно при ситуации, приближенной к практической деятельности, т е в игре.

**Большинству игр присущи четыре главные черты:**

1. свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию студента, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата;
2. творческий, в значительной мере импровизационный, очень активный характер этой деятельности.

3. эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и т.п.;
4. наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

Принцип активности студента в процессе обучения был и остается одним из основных в дидактике. Под активностью подразумевается такое качество деятельности, которое характеризуется высоким уровнем мотивации, осознанной потребностью в усвоении знаний и умений, результативностью и соответствием социальным нормам.

Такого рода активность сама по себе возникает нечасто, она является следствием целенаправленных управленческих педагогических воздействий и организации педагогической среды, т.е. применяемой педагогической технологии. Игровая форма занятий создается на практических занятиях при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования студентов к учебной деятельности.

В отличие от игр вообще, педагогическая игра 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.

В структуру игры, *как деятельности*, органично входит

- целеполагание,
- планирование,
- реализация цели,
- анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект.

Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребности в самоутверждении, самореализации.

В структуру игры, *как процесса* входят:

- а) роли, взятые на себя играющими;
- б) игровые действия, как средство реализации этих ролей;
- в) игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;
- г) реальные отношения между играющими;
- д) сюжет – область действительности, условно воспроизводимая в игре.

На практических занятиях по Основам реабилитации игровая деятельность используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы;
- в качестве элемента занятия или его части.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и ученья во многом зависят от понимания студентами предмета, их умения находить общий язык друг с другом, своевременной рефлексии собственной деятельности.

**По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр, применяемые на занятии:**

- а) обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
- б) познавательные, воспитательные, развивающие;
- в) репродуктивные, продуктивные, творческие;
- г) коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и др.

Типы педагогических игр по характеру игровой методики:

- предметные,
- сюжетные,
- ролевые,
- деловые,
- имитационные.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям деятельности студентов:

- отработка медицинских технологий (студенты по парам работают с «пациентом», выполняя ту или иную мед услугу, при этом обязателен взаимоконтроль и взаимопомощь;
- учебная работа по закреплению изученного материала, при работе малыми группами: при этом раздаются условия задачи, распределяются роли среди малой группы. Преподаватель направляет мыслительную деятельность студентов, контролирует правильность ответов, но не вмешивается в игровой процесс.
- в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую, при этом учитывать можно, как личные результаты, так и работа в группе (больше терминов, больше методов реабилитации назвали, более понятно и доступно сформулировали беседу с пациентом);
- успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

**Спектр целевых ориентаций, которые учитываются при планировании элементов игры:**

- Дидактические: расширение кругозора, познавательная деятельность; применение ЗУН в практической деятельности; формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности; развитие общеучебных умений и навыков; развитие трудовых навыков.

- Воспитывающие: воспитание самостоятельности, воли; формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и

мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности.

- Развивающие: развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, воображения, фантазии, творческих способностей, эмпатии, рефлексии, умения находить оптимальные решения; развитие мотивации учебной деятельности.

- Социализирующие: приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды; стрессовый контроль, саморегуляция; обучение общению; психотерапия.

В игровой модели учебного процесса создание проблемной ситуации происходит через введение игровой ситуации: проблемная ситуация проживается участниками в ее игровом воплощении, основу деятельности составляет игровое моделирование, часть деятельности студентов происходит в условно-игровом плане.

Студенты действуют по игровым правилам. Игровая обстановка трансформирует и позицию преподавателя, который балансирует между ролью организатора, помощника и соучастника общего действия.

Итоги игры выступают в двойном плане – как игровой и как учебно-познавательный результат. Дидактическая функция игры реализуется через обсуждение игрового действия, анализ соотношения игровой ситуации, как моделирующей, ее соотношения с реальностью.

Важнейшая роль в данной модели принадлежит заключительному ретроспективному обсуждению, в котором студенты совместно анализируют ход и результаты игры, соотношение игровой модели и реальности, а также ход учебно-игрового взаимодействия.

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

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, осваивать ряд учебных элементов. Составление игровых технологий из отдельных игр и элементов – забота каждого преподавателя.

При использовании игровых технологий на занятиях обязательно учитывается соблюдение следующих условий:

- 1) соответствие игры учебно-воспитательным целям урока;
- 2) доступность для студентов данной группы;
- 3) умеренность в использовании игр на уроках.

Немаловажное значение придаётся игре, когда в группе обучаются студенты разных национальностей и вероисповеданий. Игры дают возможность моделировать разные ситуации жизни, искать выход из конфликтов, не прибегая к агрессивности, учат разнообразию эмоций в восприятии всего существующего в жизни.

Игра на занятии помогает самореализации студента, раскрытию его личностных качеств. Именно в этом плане ему важен сам процесс игры, а не ее результат, конкурентность или достижение какой-либо цели. Процесс игры – это пространство самореализации. Человеческая практика постоянно вводится в игровую ситуацию, чтобы раскрыть возможные или даже имеющиеся проблемы у человека и моделировать их снятие.

Игра – деятельность коммуникативная, хотя по чисто игровым правилам и конкретная. Она вводит студентов в реальный контекст сложнейших человеческих отношений. Если игра есть форма общения людей, то без контактов взаимодействия, взаимопонимания, взаимоуступок никакой игры между ними быть не может.

Игра обладает предсказательностью; она диагностичнее, чем любая другая деятельность человека, во-первых, потому, что индивид ведет себя в игре на максимуме проявлений (интеллект, творчество); во-вторых, игра сама по себе – это особое «поле самовыражения».

Развлекательная функция игры. Развлечение – это влечение к разному, разнообразному. Развлекательная функция игры связана с созданием определенного комфорта, благоприятной атмосферы, душевной радости как защитных механизмов, т.е. стабилизации личности, реализации уровней ее притязаний. Развлечение в играх – поиск. Игра обладает магией, способной давать пищу фантазии, выводящей на развлекательность.

Таким образом, на основании вышеизложенного, можно сделать вывод, что применение игровых технологий при изучении Основ реабилитации помогает сформировать практический опыт у студентов, повышает произвольный интерес студентов к предмету, снижает эмоциональную напряженность на занятии, что непременно ведет к повышению качества знаний у студентов.