

*Серебренникова Наталья Юрьевна,*

*преподаватель*

*ГАПОУ «Байкальский базовый медицинский колледж МЗ РБ»*

*пгт. Селенгинск, Республика Бурятия*

## **ФОРМИРОВАНИЕ ИНФОРМАЦИОННО-КОММУНИКАЦИОННОЙ КОМПЕТЕНЦИИ У СТУДЕНТОВ В РАМКАХ ДИСЦИПЛИНЫ ИНФОРМАТИКА ПОСРЕДСТВОМ ДЕЛОВЫХ ИГР**

Медицина - одна из областей человеческой деятельности, где вопросы качества и его оценки имеют особое значение. Тот уровень медицинской компетенции, в частности информационно-коммуникационной составляющей, который сегодня формируется в колледже, завтра будет предоставлен пациентам, являясь залогом высокого качества медицинских услуг. Дисциплины Информатика и Информационные технологии в профессиональной деятельности, являются ведущими при формировании ИКТ компетенции, которая необходима для современного медицинского работника в условиях глобальной цифровизации медицины. Одно из условий выполнения этой задачи на высоком уровне – применение разнообразных и эффективных педагогических технологий. В инновационной педагогике ведущая роль отведена активным методам обучения. Они основаны на непосредственном участии обучаемого, что обязывает преподавателя сделать каждого студента важным участником учебно-воспитательного процесса, действующим, ведущим поиск путей и способов решения изучаемых проблем. Одним из методов активного обучения являются деловые игры.

Игра - это модель жизненной ситуации, в процессе которой человек приобретает определенный опыт. Совершая ошибки в искусственной ситуации, человек не так остро чувствует ответственность, без которой нельзя обойтись в реальной жизни. Это позволяет не бояться пробовать, проявлять творчество, искать лучшие способы взаимодействия друг с другом и не бояться проиграть.

В современных российских и зарубежных исследованиях выделяется значимая роль деловых игр расширяющих возможности участия студента в различных ситуациях приближенных к реальной практической деятельности. Игры способствуют выработке навыка понимания других людей и себя, а также возникновению взаимоотношений между людьми, овладению студентами навыками эффективного слушания. Деловая игра может активизировать процесс самопознания и самоактуализации, расширить диапазон творческих способностей студента, развить креативность. Методика коллективной творческой деятельности направлена на включение

студентов в активную деятельность, в рамках которой происходит формирование ключевых компетенций.

Под деловой игрой понимают имитационную учебную модель, воспроизводящую реальные объекты, процессы и явления, служащую средством эффективного усвоения знаний и способности превратить их в конкретные навыки и умения.

Основные атрибуты деловых игр: игра подражает различной деятельности; для развития интересов и пробуждения стимула, участникам дают различные роли; правила систематизируют действия игроков; игровые действия заключены в пространственно-временные рамки; игра носит условный характер.

ДИ регулируется наличием ряда блоков: концептуального, сценарного, постановочного, сценического, блока критики и рефлексии, судейского и блока обеспечения информацией.

В любой деловой игре воспроизводится деятельность какой-либо организации, предприятия в целом или его подразделения, например ФАП, ЛПУ, ССМП, аптека и т.д. Могут имитироваться события, конкретная деятельность людей (деловое совещание, обсуждение плана, проведение беседы и т. д.). В деловых играх для студентов имитационная модель представляется в упрощенном виде, не затрагивая нюансы, которые могут возникать в реальной ситуации, чтобы сконцентрировать внимание студентов на основных задачах. Задуманная модель будет являться стартом к конструированию игры.

Когда модель определена, мы выдвигаем проблему, которая и будет решаться в ходе занятия. Для чего необходимо прохождение нескольких этапов: в начале игры ставится проблемная ситуация; затем она разбивается на подзадачи, каждая из которых решается на одном из этапов; последний этап игры выводит на разрешение исходной проблемы. Таким образом, в процессе игры образуется цепочка решений.

В любых производственных ситуациях всегда участвуют люди, занимающие различные должности и имеющие разные специальности. Поэтому обязательно распределение ролей специалистов, например главврача, врача, старшей медсестры, медицинского статиста, провизора, пациента и т.д. Для каждой конкретной роли прописываются обязанности: что тот или иной специалист должен выполнять в процессе игры и чего должен добиться. А также у всего игрового коллектива есть общая цель. Различие между общей и личными целями порождает конфликтную ситуацию, которая разрешается в течение игрового этапа или всей игры. В процессе всегда присутствует соревновательный момент, при этом у

участников проявляются лидерские качества, умение работать в команде.

После того как каждая группа выполнила все поставленные перед ней задачи она представляет их остальным участникам игры при этом дав обоснование значимости и полезности. В результате дискуссии выбирается лучшая группа.

Упражнения на завершение деловой игры должны помочь участникам: вспомнить пройденный материал; объединить все изученные блоки в общую картину содержания; увидеть конкретные способы переноса приобретенных знаний в реальную жизнь. Для этого в конце игры обязательно выполняют упражнения на рефлекссию содержания учебного материала. Она предполагает обмен мнениями и чувствами о проведенном занятии и помогает выявить такой фактор, как осознание содержания пройденного, а также узнать эмоциональное состояние отдельного члена группы в финале игры, понять, насколько продуктивной она была для каждого. Участники оценивают свою активность, полезность и увлекательность занятия, групповое взаимодействие. Например, с помощью приема рефлексивной мишени. На доске преподаватель располагает мишень, разбитую на несколько подписанных секторов (оценка своей деятельности, оценка деятельности коллег, оценка формы занятия, оценка содержания занятия и т.д.), каждый участник может сделать 4 «выстрела» - по одному в каждый сектор. Если не понравилось, участник выбирает 0, если было средне – 5, все понравилось – ближе к цели (10).

Структура деловой игры имитирующей событие, для специальности Фармация: «Лучшая аптека года». Цель: Проверить знания и навыки работы в текстовом процессоре, оценить уровень владения общими компетенциями (решать проблемы, оценивать риски и принимать решения в нестандартных ситуациях, осуществлять поиск, анализ и оценку информации, необходимой для постановки и решения профессиональных задач, профессионального и личностного развития, использовать информационно-коммуникационные технологии для совершенствования профессиональной деятельности.), профессиональную компетенцию 3.6. Оформлять первичную учетно-отчетную документацию.

1 этап. Организационный. а) Описание игры: В некотором районе республики Бурятия проходит ежегодный конкурс «Лучшая аптека года». На конкурсе необходимо продемонстрировать сплоченность коллектива, умение правильно распределить обязанности, качественно выполнить задания и набрать большее количество баллов за меньшее время. б) Преподаватель (ведущий) знакомит с заданиями, которые будет необходимо выполнить в процессе конкурса. в) Для участия в игре группа делится на команды по пять

человек. Каждая команда будет представлять определенную аптечную сеть.

г) Внутри команды выбирается один заведующий аптекой и четыре провизора. Заведующий аптекой решает в своем коллективе, кто из сотрудников будет выполнять определенное задание. Ведет учет полученных баллов, в конце игры презентует результаты работы своей аптеки.

Примечание: участники команды, выполнившие свое задание могут помочь кому то из своей команды. Задания могут выполняться как индивидуально, так и коллективно.

2 этап. Практический Задание 1 «Подай заявку», Задание 2 «Оформление документации», Задание 3 «Проинформируй покупателя», Задание 4 «Реклама двигатель торговли», Задание 5 «Создание отчета», Задание 6 «Защита отчета».

3 этап. Подведение итогов, награждение, рефлексия, обсуждение занятия.

Сложность применения деловых игр на занятиях по Информатике заключается в том, что должна быть тщательная подготовка со стороны педагога - это проработка точного и дееспособного сценария игры. Студенты должны иметь теоретическую и практическую основу достаточную для решения поставленных перед ними задач. В деловой игре задается модельная реальность и тем самым создаются условия для проверки качества усвоения учебного материала на высоком уровне.

Одним из положительных моментов игровых упражнений является возможность получить оценку своего поведения со стороны, сравнить себя с окружающими и скорректировать свое общение в подобных ситуациях. Мы знаем, что легче заметить ошибки и неточности в действиях своих близких, коллег, руководителей, чем собственные.

Деловые игры способствуют улучшению навыка самостоятельной работы, развивают логическое мышление, умение обобщать получаемую информацию, учат делать выводы и активизируют творческие способности. Кроме этого, они развивают общие компетенции: работать в коллективе и команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями, брать ответственность за работу членов команды, самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.

*Список источников:*

1. Абрамкина, О. Г. Учебный диалог как средство формирования коммуникативной культуры обучающихся [Текст]/ О.Г. Абрамкина:

дисс...канд. пед. наук: 13.00.08 / О. Г. Абрамкина; Орловский гос. ун-т. Орел, 2015.- 243 с.

2. Арпентьева, М.Р. Ожидания и игры: диалогическое и монологическое общение [Текст] / М.Р. Арпентьева // Социальные явления.- 2015, №1 с.32-40.

3. Бочкарева, О.В. Формирование диалогической установки участников педагогического общения [Текст] О.В.Бочкарева // Социальные явления - журнал международных исследований.- 2018.-№1.- с. 124-131.

4. Карпова, Е.В. Ценности как мотивационные детерминанты учебной деятельности [Текст] / Е.В.Карпова // Ярославский педагогический вестник - 2020 - № 1 - Том II.- с.263-269.

5. Мазилев, В.А. Психологическое содержание профессионально важных качеств учителя начальных классов [Текст] / В.А.Мазилев, Ю.П.Вавилов // Ярославский педагогический вестник - 2021 - № 4 - Том II.- с.304-310.