

# ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МЕТОДА РОЛЕВОЙ ИГРЫ ПРИ ЧТЕНИИ ЛЕКЦИЙ

Бушма М.И., Король А.Д.

*Гродненский государственный медицинский университет  
Кафедра фармакологии, кафедра психологии и педагогики*

Игры и игровые методы используют в своей практике почти все преподаватели. Игра позволяет заинтересовать студентов изучаемым материалом, преподнести знания в более легкой и “ненавязчивой” форме. Ролевою игру можно рассматривать как часть учебной или социальной программы. Особенность ролевой игры, как дидактического средства, состоит в том, что помимо учебного материала и педагогической квалификации, от организатора игры требуется специальная подготовка, которая приобретается с опытом или при общении с коллегами-игротехниками. Искусство делать игру (как и любая другая квалификация) приходит постепенно. Если преподаватель решил проводить игры, он не должен расстраиваться при первых неудачах. Работа по созданию игры очень сложна, и только по книгам ее нельзя изучить.

Спектр применения игровых методов крайне широк. Вначале необходимо определиться, что необходимо понимать под игрой и игровыми методами. 1. Игра обязательно предполагает собственную активность участников игры. То есть, в игре человек действует не по заданию, не по инструкции, а только сам, на свой страх и риск, по собственному желанию. 2. Игра – это значимое для ее участников действие. 3. Игра обязательно предполагает двойственность отношений игроков: есть отношения игровых персонажей и отношения людей, личностей. Таким образом, под игрой понимается то, что соответствует трем основным вышеприведенным условиям.

Ролевая игра, кроме вышеприведенных условий игры, включает еще два требования. 1. В ролевой игре обязательно предполагается наличие организатора игры (“мастер”). 2. В ролевой игре основным механизмом “запуска” игры является “роль” – комплекс правил и ограничений, которые принимает на себя человек, желающий принять участие в игре. Образно говоря, ролевою игру можно сравнить с театральным представлением по пьесе, в которой прописан только первый акт, а все остальное оставлено на откуп “актерам”, как и что они сыграют, то и получится.

Игровые методы применимы в любом обучении. Они особенно полезны при преподавании дисциплин, имеющих “практическую составляющую”. То есть, таких предметов, которые, кроме развитой теории, включают в себя нормы и процедуры практического действия. Применение игровых методов в обучении дает уникальную возможность приобрести опыт действия до столкновения с “настоящей” практикой (при условии, если

обучающая игра построена корректно).

Игровые методы необходимы в рамках воспитательной работы. Они дают возможность преподавателю работать с такой важной составляющей личности студента, как активность. Чаще всего средства и методы воспитательной работы ориентированы на пассивную, исполнительскую позицию студента. Студент с “избыточной активностью” является нежелательным, “плохим”. Игра в этом случае выступает как относительно безопасное для общества и ближайшего окружения “пространство активности”. Но при этом, несмотря на “игрушечность” игровых форм, действие и ответственность за действие в игре “настоящие”. Негативная оценка действий в игре (как со стороны организаторов, так и со стороны игроков) является одним из самых сильных средств коррекции поведения.

Игровые методы предоставляют богатый материал для организационной и управленческой практики студентов. Важным элементом игровых программ является включение наиболее активных и подготовленных игроков в работу по организации и проведению игры. Последняя представляет собой сложную управленческую задачу. Человек, который провел удачную игру, очень многое приобретает в плане личного оргуправленческого опыта.

Как это ни парадоксально, серьезным препятствием к использованию игры в обучении и воспитании является профессиональная подготовка и опыт преподавателя. Во-первых, очень многие функции в работе преподавателя можно назвать “инспекторскими”: поддерживать дисциплину, следить за уровнем усвоения материала и т.п. В игре «инспекторские» практически являются запрещенными. Они разрушают игру. Разумеется, организатор игры решает поставленные задачи, но, в отличие от “классического” преподавателя, он лишен возможности прямо воздействовать на игроков. Он не может непосредственно приказывать игрокам, наказывать нарушителей, объяснить, как нужно правильно действовать. Задача организатора игры сделать так, чтобы игрокам «объяснила» сама игра. Во-вторых, организатор игры может только влиять на ход игры, но не определять его. В этом смысле результаты игры, в отличие от других форм преподавательской работы, непредсказуемы (в смысле жестко заданного результата). Игра – продукт коллективного творчества. Вклад игроков в неё сравним с вкладом организатора игры. Это связано с различием типов преподавательских целей игры и учебного задания. В игре важно не освоение определенных знаний, умений и навыков (хотя и такое случается), а построение личного отношения и личного понимания прожитых во время игры событий. Личное отношение не может быть правильным или не правильным. Оно либо возникает, либо нет. Отношение игроков к прошедшей игре может быть совсем не таким, какое предполагал организатор игры. В этом плане действия организатора игры идут в разрез с принципами классической дидактики.

С другой стороны, со стороны игроков некорректная или безответственная работа организатора игры порождает негативное явление –

“игроголизм”. То есть, такое положение дел, когда игра превращается для человека в единственное пространство действия. Человек использует игру как компенсацию собственной неуспешности в жизни. Чаще всего это связано с построением игр по шаблону. В нескольких играх подряд повторяются те ситуации, из которых коллектив игроков уже научился успешно выходить. После серии подобных игр у игравших складывается иллюзия собственной “крутости” – “мы все знаем, мы все умеем”, и, как следствие, стремление действовать только в освоенной уже области – в игре.

На примере темы «Холинергические агонисты» в докладе будет продемонстрировано использование метода ролевой игры при чтении лекций по фармакологии. Игра показана перед началом лекции. Она заняла  $\approx 7$  минут и помогла студентам настроиться на лучшее восприятие лекционного материала. Игра снята кинокамерой (со звуковым сопровождением) и демонстрируется студентам всех факультетов при чтении данной лекции.

## **КЛИНИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА СТУДЕНТА В МЕДИЦИНСКОМ ВУЗЕ: РЕТРОСПЕКТИВА И СОВРЕМЕННАЯ СИТУАЦИЯ, ТРУДНОСТИ И ВОЗМОЖНОСТИ СОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ**

**Васильев В.С.**

*Гродненский государственный медицинский университет  
Кафедра инфекционных болезней с курсом детских инфекций*

Формирование специалиста и его профессиональной компетентности всегда характеризовалось многогранностью и сложностью. Высшая медицинская школа на протяжении всего существования всегда в своем фундаменте имела основной тезис: «Делай как я, делай лучше меня». Никто не будет отрицать, что клиническая работа прежде всего формирует основные профессиональные качества врача, его умение проводить рациональное обследование и тем самым обеспечивать полноценность и качество лечебно-диагностической и профилактической помощи. Высокая технизация медицины в последующие годы (после 1990 года), успехи в сфере современных диагностических технологий еще больше отодвинули врача от пациента, низведя его до уровня фиксатора и реализатора стандарта обследования и лечения.

Сокращение коечной сети, упорядочение и спецификация отделений, интенсификация диагностического процесса приводит к улучшению качества лечебной помощи. Вместе с тем на фоне тенденций в развитии здравоохранения Республики Беларусь и внешней его «европеизации» возникло противоречие между сложным и ответственным трудом врача и его оплатой. Результат этого – сложилась ситуация резкого оттока, ухода из