Министерство образования и науки Челябинской области

Государственное бюджетное образовательное учреждение

дополнительного профессионального образования

«Челябинский институт развития профессионального образования»

Кафедра развития образовательных систем

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

(ДИПЛОМНАЯ РАБОТА)

АКТИВИЗАЦИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ОБУЧАЮЩИХСЯ СРЕДСТВАМИ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Работа допущена к защите

«\_\_\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2017г.

Подпись зав. кафедрой \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Исполнитель:

Шмаин Игорь Шулимович

Кандидат медицинских наук

Научный руководитель:

Годлевская Елена Владимировна

Доцент, кандидат педагогических наук

Челябинск, 2017

ОГЛАВЛЕНИЕ

|  |  |
| --- | --- |
| Наименование главы | Страница |
| Введение | 3 |
| Глава 1. Дидактический потенциал игровых технологий в педагогическом процессе | 5 |
| 1.1. Понятие об игре, особенности и виды педагогических игр | 5 |
| 1.2. Функции педагогических игр, возможности их использования в педагогическом процессе. | 10 |
| 1.3. Использование дидактических интеллектуальных игр на различных этапах профессионального обучения. | 17 |
| Глава 2 Практика реализации игровых технологий в педагогическом процессе | 19 |
| 2.1. Подготовка и проведение деловой игры в учебном процессе | 19 |
| 2.2. Методическая разработка фрагмента занятия по теме: «Острый холецистит» с применением технологии «Деловая игра». | 27 |
| Заключение | 33 |
| Библиографический список | 34 |
| Приложения | 39 |

**ВВЕДЕНИЕ**

Игра является активнейшей формой человеческой деятельности наряду с трудом и учением. Развивающие и обучающие возможности игры были подмечены давно.

Один из постулатов китайской философии гласит: «Пока человек играет, он развивается!»

В отечественной педагогике и психологии проблему игровой деятельности разрабатывали П.П. Блонский, А.С. Макаренко, С.Л. Рубинштейн, К.Д. Ушинский, С.А. Шмаков, Д.Б. Эльконин, в зарубежной – Э. Берн, Ж. Пиаже, З. Фрейд и др. В их трудах исследована и обоснована роль игры в онтогенезе личности, в развитии основных психических функций, в социализации, в самоуправлении и саморегулировании личности.

В современной педагогике игра трактуется как вид деятельности в условиях ситуации, направленной на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. В последнее время игровые формы организации учебной деятельности привлекают все больше внимания как стимул к развитию.

Механизмы игровой деятельности опираются на фундаментальные потребности личности в самовыражении, самоутверждении, самоопределении, самореализации. Поэтому среди образовательных технологий игра сегодня занимает значительное место не только в обучении школьников, но и в профессиональной подготовке.

В стремлении помочь сегодняшнему студенту смелее, увереннее освоить избранное дело, получить достойный уровень теоретической и практической подготовки в области избранной профессиональной деятельности педагоги обращаются в этих целях к активным методам обучения, стремятся освоить новые технологии, в том числе игровые.

Игровые технологии, наряду с информационными и развивающими, входят в тройку технологий, наиболее часто используемых педагогами в образовательном процессе. Игры и игровые приёмы используют в своей повседневной практике многие педагоги, ведь игра позволяет заинтересовать учащихся изучаемым материалом, преподнести знания в более легкой и «ненавязчивой» форме.

В образовательной практике учреждений профессионального образования в основном используются интеллектуальные, ролевые и деловые обучающие игры, поэтому целью нашей работы является описание дидактических возможностей игровых технологий и рассмотрение методики их проведения.

Для этого нами были поставлены следующие задачи:

1. Рассмотреть дидактический потенциал различных видов игр.
2. Изучить возможности дидактических интеллектуальных игр на различных этапах профессионального обучения.
3. Разработать деловую игру по теме: «Острый холецистит» Дисциплина «Хирургия», специальность 31.01.02 «Лечебное дело»

Объект исследования: познавательная деятельность обучающихся.

Предмет исследования: активизация познавательной деятельности обучающихся средствами игровых технологий.

На основе представленных материалов возможно конструирование различных видов и сценариев игр в соответствии с задачами подготовки по любой конкретной профессии. В качестве дополнения к этим рекомендациям в учреждениях профессионального образования могут быть подготовлены сборники игр, используемые в процессе профессионального обучения.

.

**ГЛАВА I. Дидактический потенциал игровых технологий в педагогическом процессе**

**1.1. Понятие об игре, особенности и виды педагогических игр**

Игра – понятие общенаучное, поэтому в зависимости от того, где используется (в философии, истории культуры, педагогике, психологии, социологии или этнографии), оно имеет разные толкования. Игра является одним из видов деятельности человека, и, как правило, этим термином обозначают деятельность человека, противопоставляемую утилитарно-практической деятельности и характеризующуюся переживанием удовольствия от самой деятельности.

Главное отличие игры от других видов деятельности в том, что ее предметом является сама человеческая деятельность, «игрой человека, – отмечает В.Д. Пономарев, – является такое воссоздание человеческой деятельности, при котором из нее выделяется ее социальная, собственно человеческая суть – ее задачи и нормы отношений между людьми» [40].

В педагогической науке феномен игры рассматривается как способ организации воспитания и обучения, как компонент педагогической культуры, изучаются формы и способы оптимизации игровой деятельности современного поколения молодежи.

В психологии игра рассматривается как средство активизации психических процессов, средство диагностики, коррекции и адаптации к жизни, исследуются социальные эмоции, сопровождающие игровой феномен. Если рассматривать игру как деятельность, то в ее структуру органично будут входить целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность реализует себя полностью как субъект.

В структуру игры как процесса входят роли, взятые на себя играющими; игровые действия как средство реализации этих ролей; замещение реальных предметов игровыми; реальные отношения между играющими; сюжет (содержание) – область действительности, условно воспроизводимая в игре.

С.А. Шмаков выделяет следующие черты, присущие большинству игр:

− свободная развивающая деятельность, предпринимаемая по желанию самого человека, 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 [53].

Педагогические игры – достаточно большая группа игровых методов и приемов, используемых в организации педагогического процесса. В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком – наличием четко поставленной цели обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть выделены и обоснованы.

Педагогические игры достаточно разнообразны по целям, организационной структуре, возрастным возможностям их использования, специфике содержания. Попытку классифицировать педагогические игры по различным основаниям предпринимают многие исследователи. Так, классификация педагогических игр по Г.К. Селевко [43] включает следующие группы игр:

По области деятельности:

− физические;

− интеллектуальные;

− трудовые;

− социальные;

− психологические.

По характеру психологического процесса:

− обучающие, тренинговые, контролирующие, обобщающие;

− познавательные, воспитательные, развивающие;

− репродуктивные, продуктивные, творческие;

− коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические.

По игровой методике:

− предметные;

− сюжетные;

− ролевые;

− деловые;

− имитационные;

− игры-драматизации.

По предметной области:

− математические, химические, биологические, физические, экологические;

− музыкальные, театральные, литературные;

− трудовые, технические, производственные;

− физкультурные, спортивные, военно-прикладные, туристические, на- родные;

− обществоведческие, управленческие, экономические, коммерческие.

По игровой среде:

− без предметов, с предметами;

− настольные, комнатные, уличные, на местности;

− компьютерные, телевизионные, ТСО;

− технические, со средствами передвижения.

По продолжительности различают:

− короткие игры. К ним относятся предметные, сюжетно-ролевые и иные игры, используемые для развития интереса к учебной деятельности и решения отдельных конкретных задач: усвоение какого-нибудь конкретного правила, отработка навыка и т.д.;

− игровые оболочки. Это игровые формы организации учебной деятельности, более продолжительные по времени. Чаще всего они ограничены рамками одного занятия, но могут продолжаться и несколько дольше. К ним относится такой прием, как создание единой игровой оболочки, т.е. представление урока в виде целостной учебы-игры;

− длительные развивающие игры. Игры подобного типа рассчитаны на различные временные промежутки и могут длиться от нескольких дней или недель до нескольких лет. Они ориентированы на далекую идеальную цель и направлены на формирование медленно образующихся психических и личностных качеств учащегося. Особенностью этой группы выступают серьезность и деловитость.

Также выделяют игры с готовыми «жесткими» правилами; игры «вольные», правила которых устанавливаются по ходу игровых действий; игры, которые сочетают и свободную игровую организацию деятельности, и правила, принятые в качестве условия игры и возникающие по ее ходу.

Таким образом, игра – исторически обусловленный, естественный элемент культуры, представляющий собой вид произвольной деятельности индивида. В игре происходят воспроизводство и обогащение социального опыта предшествующих поколений, освоение норм и правил человеческой жизнедеятельности через добровольное принятие игровой роли, виртуальное моделирование игрового пространства, условий своего собственного бытия в мире. То есть игра является одним из способов освоения человеком мира и отношений в нем, способом самоутверждения человека, состоящим в произвольном конструировании действительности в условном плане.

В качестве средства, метода и технологии обучения разнообразные игры широко используются в педагогическом процессе.

**1.2. Функции педагогических игр, возможности их использования в педагогическом процессе**

Педагогический потенциал игровой деятельности (как средства образования, развития и социализации индивида) определяется целями и содержанием игровой деятельности, наличием условий для самореализации личностью своих природных задатков и способностей, смысла и перспектив собственного бытия, апробации способов познания окружающего мира, его преобразования в соответствии с социально одобряемыми нормами и представлениями.

В профессиональном образовании педагогическая игра выполняет следующие функции:

− функцию социализации: игра позволяет учащимся (студентам) осознавать себя частью социума, постигать нормы и традиции этнокультурного бытия, интегрировать социокультурный опыт предшествующих поколений и осваивать способы его трансляции потомкам, способствует освоению норм и правил жизни в коллективах, ознакомлению со способами конструктивного общения;

− функцию самореализации: игра – это поле самовыражения, в котором учащийся проверяет свои силы, возможности свободных действий, самоутверждает себя, игра, с одной стороны, позволяет построить и проверить проект снятия конкретных жизненных затруднений в практике учащегося, с другой – выявить недостатки опыта; в игре создаются условия для проявления спонтанности человека, его самобытности, неповторимости, уникальности;

− коммуникативную функцию: игра позволяет учащимся войти в реальный контекст сложнейших человеческих отношений, формирует навыки творческой групповой работы, умения вступать в творческое сотрудничество со сверстниками и взрослыми;

− развивающую функцию: игра предоставляет возможность проявлять и совершенствовать различные качества и способности учащихся (интеллектуальные, творческие, эмоциональные и др.), выявить интересы и склонности;

− дидактическую функцию: игра облегчает вхождение учащегося в мир знаний, постижение им основ наук, приобщение к социокультурному наследию;

− функцию коррекции: игра позволяет мягко внести позитивные изменения, дополнения в поведение и личностные характеристики учащихся, является средством преодоления различных трудностей, возникающих у учащихся в поведении, общении, учении, создает адаптивные условия для отношений с учащимися и разрешения конфликтов;

− диагностическую функцию: игры позволяют отслеживать динамику интеллектуального, моторно-практического и эмоционального роста человека;

− развлекательную функцию: игра доставляет удовольствие, может воодушевить, пробудить интерес к познанию.

Одним из самых распространенных видов педагогических игр является дидактическая игра, организуемая для решения обучающей задачи (дидактические игры также называют обучающими).

Первые дидактические игры появились в нашей стране уже в конце XVIII в. В 1793 г. была издана игра по освоению детьми азбуки в процессе игры, а в 1886 г. – игра капитана Н.А. Смыкалова для обучения солдат, рядовых пехоты уставу царской армии [25].

Современная дидактика, обращаясь к игровым формам обучения, справедливо усматривает в них возможности эффективной организации деятельности педагога и учащихся. По определению П.И. Пидкасистого, дидактическая игра – это активная учебная деятельность по имитационному моделированию изучаемых систем, явлений, процессов, разных видов человеческой деятельности. В учреждения начального и среднего профессионального образования поступают выпускники школ с разным уровнем сформированности учебной деятельности, профессиональной и учебной мотивации.

Преимущество использования игровых форм организации учебной деятельности способствует повышению познавательной активности учащихся (студентов), формированию интереса к знаниям, развитию учебной мотивации и инициативы, стремлению к творческой деятельности.

Использование игровых форм обучения предупреждает утомление, создает комфортную среду обучения и воспитания, в игре создаются условия для формирования качеств, связанных с управлением своим эмоциональным состоянием. В игре учащийся осваивает различные роли и позиции: режиссера, преподавателя, сочинителя, художника, руководителя и т.д. И чем разнообразнее роли и занимаемые позиции, тем разностороннее развивается будущий специалист, его мыслительная деятельность приобретает гибкий, системный характер.

Использование игр в процессе обучения позволяет достичь значительных результатов: вызвать у слабых стремление подтягиваться до сильных, раскрыть индивидуальные способности, расширить общий кругозор. Эффективность применения игровых технологий в учебном процессе в значительной мере зависит от того, насколько педагог владеет методикой организации разных видов игр.

Игровая деятельность в учебном процессе используется в следующих случаях:

− в качестве самостоятельной технологии для освоения понятия, темы, раздела учебного предмета;

− как элемент (иногда весьма существенный) другой технологии обучения;

− в качестве отдельного учебного занятия, урока;

− в качестве метода проведения занятия или его фрагмента (введения, изучения нового, закрепления, упражнения, контроля);

− как технология внеклассной учебной и воспитательной работы.

По мнению М.В. Кларина [18], дидактическая игра в собственном смысле слова есть не какой-то отдельный игровой прием на уроке, а целая совокупность определенного рода приемов, обеспечивающих достижение дидактической цели на уроке.

К такой совокупности он относит следующие:

− постановку дидактической цели перед учащимися в форме игровой задачи;

− использование учебного материала как средства игры;

− внесение в учебную деятельность определенных правил, которым должны подчиняться поведение и действия учащихся, а также элементов состязательности;

− сочетание успешности выполнения задания с игровыми результатами;

− активное включение в учебный процесс эмоциональной сферы учащихся (что важно в формировании положительных мотивов учения).

Лишь в совокупности такого рода приемов на уроке и обретается качество дидактической игры. Дидактическую игру нельзя рассматривать как особое средство передачи знаний, т.к. это не соответствует реальной более широкой практике ее использования. Результат проведения дидактической игры затрагивает не только сферу знаний, но и сферу умений и навыков учащихся, а также сферу их ценностных ориентаций и отношений, эмоциональную сферу.

Существенным признаком дидактической игры, в отличие от других видов игр, является наличие четко поставленной обучающей цели и соответствующего педагогического результата. Причем обучающая цель в дидактической игре может выступать не прямо, а маскироваться, вследствие чего самообучение в условиях дидактической игры может протекать как бы непреднамеренно, скрыто. В этой непреднамеренности, как считает М.В. Кларин, и кроется глубокий смысл дидактической игры.

Достижение запланированной в дидактической игре цели может сопровождаться такими педагогическими эффектами, как:

− изменение эмоционального состояния учащихся;

− приобретение конкретного опыта в какой-либо области, в том числе профессиональной деятельности;

− изменения в потребностно – мотивационной сфере;

− изменения в самосознании, самовосприятии, самооценке и т.п.

Игровые методы предоставляют материал для организационной и управленческой практики учащихся. Важным элементом является включение наиболее активных и подготовленных учащихся в работу по организации и проведению игры.

Проведение игры представляет собой достаточно сложную управленческую задачу, и в отличие от других профессиональных областей практики включение в работу по проведению игры является посильной задачей для учащихся. Эти результаты, помимо основной обучающей цели, также могут обладать для учащихся высокой значимостью, что необходимо учитывать при организации дидактических игр.

Использование игры как метода в профессиональном обучении зачастую кажется непродуктивным, так как образовательные результаты ее отсрочены во времени и выражаются в виде интеллектуальных умений, навыков, опыта, поведения, которые сложно измерить. Результативность дидактических игр во многом зависит от систематического их использования, от грамотного сочетания игры с обычными методами обучения. Наиболее эффективно применение игр и игровых приемов в рамках преподавания предметов, имеющих «практическую составляющую». То есть таких предметов, которые, кроме развитой теории, включают в себя нормы и процедуры практического действия: к ним можно отнести спецпредметы по педагогическим, юридическим, психологическим профессиям, сферы обслуживания.

Применение игровых методов в производственном обучении дает уникальную возможность приобрести опыт действия до столкновения с «настоящей» практикой (при условии, конечно, если обучающая игра построена корректно). Игровые методы дают возможность педагогу развивать активность учащегося. Несмотря на «условность» игровых форм, ответственность за действие в игре «настоящая». Негативная оценка действий в игре (как со стороны педагога-организатора, так и со стороны других игроков) является одним из самых сильных средств коррекции поведения.

Кроме отдельных игровых методов и приемов обучения, в образовательном процессе может использоваться игровая технология, которая строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом.

Игровая технология состоит из отдельных взаимосвязанных игр и игровых ситуаций. При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, усваивать ряд учебных элементов, например, игровая технология «Учебная фирма» [12]. Специально проведенные экспериментальные исследования убедительно показали, что включенная в учебный процесс игра способствует возрастанию интереса к учебным действиям, заметно повышает общую продуктивность учебной деятельности, делает доступными учебные задачи. Данные специальные исследования можно считать серьезным основанием для более широкого применения игры в организации учебного процесса, для сближения этих двух видов человеческой деятельности.

Результативность игровых технологий зависит от систематичности их применения и целенаправленности игровой программы, ее сочетания с обычными дидактическими упражнениями.

Содержание и объем игровой деятельности учащихся в практике современного профессионального образования обусловлены степенью профессиональной готовности преподавателя к ее организации. В профессиональном образовании, делающем ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, чаще всего используются интеллектуальные, ролевые и деловые игры, поэтому остановимся более подробно на возможностях и методике проведения именно этих видов обучающих игр.

**1.3.** **Использование дидактических интеллектуальных игр**

**на различных этапах профессионального обучения**

Положительную роль в обучении учащихся с недостаточным уровнем сформированности общих учебных умений и навыков и низким уровнем мотивации способны сыграть дидактические интеллектуальные игры.

Большинство исследователей (К. Гроос, М. Лазарус, Б.П. Мандель, В.П. Шашина и др.) к таким играм относят кроссворды, ребусы, лото, игры- аукционы, чайнворды. К дидактическим интеллектуальным играм относятся соревнования «Кто быстрее», КВН, турниры знатоков (конкурсы эрудитов), тематические викторины [40].

Б.Р. Мандель дает следующее определение интеллектуальной игре: это «индивидуальное или (чаще) коллективное выполнение заданий, требующих применения продуктивного мышления для познания предметной и социальной действительности в условиях ограниченного времени и соревнования» [25]. Интеллектуальные игры являются действенным инструментом усвоения теоретических знаний, научных понятий, терминов; кроме того, они способствуют формированию у обучающихся навыков сотрудничества, ведения социального диалога. При соответствующей их организации они могут быть средством развития творческих данных обучающихся.

Включение в учебный процесс интеллектуальных игр позволяет удовлетворять познавательные, коммуникативные, эстетические и творческие потребности учащихся, сделать сам процесс обучения радостным, эмоционально наполненным. Состязательность, смена видов занятий в форме игрового действия оживляют восприятие, способствуют более прочному запоминанию учебного материала, помогают преподавателю, мастеру чередовать напряженную работу с непринужденными игровыми паузами, менять темп деятельности, предупреждать переутомление учащихся.

Интеллектуальные игры могут найти применение на разных этапах учебного занятия: проверки усвоения учебного материала, изучения новой темы, повторения и обобщения, закрепления полученных знаний, умений и навыков.

Интеллектуальная игра по форме организации может быть индивидуальной, микрогрупповой, коллективной. Интеллектуальные игры могут найти свое применение на учебных занятиях самых разных дисциплин.

**Глава II. Практика реализации игровых технологий в педагогическом процессе**

**2.1. Подготовка и проведение деловой игры в учебном процессе**

Учебная деловая игра представляет собой практические задания, моделирующие различные аспекты профессиональной деятельности обучающихся, и позволяет проигрывать разные варианты каких-либо производственных ситуаций.

Деловые игры используются для решения комплексных задач: усвоения нового, закрепления изученного материала, формирования общеучебных умений, обеспечения понимания и усвоения учебного материала с различных позиций.

Наиболее благоприятный момент для применения учебных игр – завершающий этап профессионального обучения, так как учащиеся старших курсов уже обладают достаточным уровнем знаний и умеют самостоятельно работать.

Деловые игры проводятся, как правило, по специальным дисциплинам и чаще всего носят межпредметный характер.

Разработка деловой игры считается возможной в тех сферах, где в имитируемый процесс можно внести выбор разных вариантов, разных комбинаций мер и действий.

Деловая игра позволяет проигрывать один и тот же фрагмент неоднократно, выбирая каждый раз новый вариант решения поставленных задач, благодаря чему отрабатываются различные модели поведения.

Деловая игра может включаться в учебный процесс не только в целях формирования вариативного поведения в какой-либо производственной ситуации, но и в целях проверки компетентности учащихся в той или иной сфере.

Ситуация, моделируемая в деловой игре, представляет собой искусственно вычлененный фрагмент непрерывного в реальности производственного процесса. Ведущая роль в проведении деловой игры принадлежит преподавателю, который наблюдает за игровым процессом, корректирует его, включает всех участников в анализ тех или иных аспектов игрового действия.

Деловая игра может проводиться в несколько этапов и длиться до 4–6 ч. Каждый этап четко объявляется, проводится инструктаж участников игры, определяется регламент времени на выполнение задания.

Завершается каждый этап подведением итога, в ходе которого достигнутые результаты оформляются наглядно, отмечаются допущенные ошибки, выделяются и комментируются упущенные возможности, выделяются удачные решения; при завершении игры подводится общий итог.

**Первый этап. Подготовки деловой игры**

1. Определение проблемы, темы, предмета, содержания и учебной цели игры.

Проблема деловой игры должна отражать один из ключевых моментов будущей профессиональной деятельности обучающихся, связанных с необходимостью приобретения важнейших профессиональных компетенций.

Тема игры определяется в соответствии с учебной программой и с учетом ее эффективности при подготовке специалиста.

Цели и задачи деловой игры формулируются исходя из задач обучения, содержания изучаемых теоретических проблем и тех умений, компетенций, которые должны быть освоены участниками в процессе игрового занятия.

Возможные целевые ориентиры деловых игр:

Дидактические: совершенствование профессиональной компетентности обучающихся, расширение кругозора, совершенствование познавательной деятельности, формирование способности применять знания и умения в практической деятельности, развитие общеучебных умений и навыков, развитие трудовых навыков и т.п.

Развивающие: развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, развитие творческих способностей, эмпатии, рефлексии, интересов, умения находить оптимальные решения, развитие мотивации к профессии и учебной деятельности и т.п.

Воспитывающие: воспитание самостоятельности, воли, нравственных качеств, мировоззренческих установок, коллективизма, ответственности за себя и других, общительности, взаимопонимания, сотрудничества, уверенности в собственных силах и т.п.

2. Выбор объекта деловой игры.

Деловая игра представляет собой модель профессиональной деятельности или ее отрезка, поэтому определяется часть производственного или трудового процесса, который предстоит моделировать, подбирается проблемная ситуация; определяются условия конкретных типовых ситуаций.

Наиболее характерными ситуациями деловых игр в профессиональном образовании являются:

− анализ заданных производственных условий и принятие оптимальных решений;

− определение (диагностика) дефектов обработки (сборки, регулировки, соблюдения режимов работы оборудования и т.п.) по их описанию, проявлению, характеристикам и показателям работы оборудования по реальным или имитированным контрольно-измерительным средствам;

− определение характера деятельности рабочего, специалиста в условиях различных отклонений технологического процесса от нормы, заданных словесно, письменно, по показаниям приборов на тренажере;

− обсуждение плана действий и распределение ролей в бригаде при получении определенного задания;

− обсуждение технологических процессов выполнения учебно-производственных работ, самостоятельно разработанных учащимися и реализованных ими в процессе производственного обучения и т.п.

3. Разработка сценария деловой игры.

Сценарий деловой игры представляет собой развернутое изложение содержания деловой игры и последовательности ее выполнения. В нем описывается сюжет или система действий участников игры, их отношения, взаимодействие на основе детализации игровых ролей, исполняемых в предлагаемых обстоятельствах и условиях.

Сценарий включает описание места и времени действия игроков, описание заданий для участников игры: роли, их действия, задачи действий по каждой роли, описание расположения участников к моменту начала игры.

Деловая игра продолжительная, то каждый этап игры разбивается на эпизоды, соответственно определяется содержание каждого эпизода и его учебная цель. При описании каждого эпизода указываются действия руководителя игры и каждого участника и возможные варианты этих действий.

Определяется время, необходимое участникам для вхождения в ситуацию, для вводного обсуждения, выполнения заданий, принятия решений, подготовки сообщений, обсуждения результатов, взаимной оценки игровых действий. Разрабатываются инструкции для организатора и участников игры, экспертов.

Каждая инструкция строится по следующей схеме:

− определение роли (полное название игровой должности, значение роли в игре);

− права и обязанности «должностного лица»;

− взаимодействие с другими участниками игры;

− взаимодействие с руководителем игры (преподавателем);

− перечень действий на всех этапах игры;

− коммуникативные стратегии и тактики;

− репертуар ролевого поведения.

В некоторых случаях этот материал целесообразно оформить в виде должностных инструкций, используя для этого существующие нормативные документы. Разрабатываются правила игры, их желательно разрабатывать совместно с обучающимися.

В правилах должны найти отражение следующие моменты:

1) временная регламентация этапов игры – время, необходимое для выполнения конкретных заданий, время для самостоятельной работы, перерывы;

2) нормы поведения игроков во время выполнения игровых заданий и совместной профессионально-игровой деятельности.

Оформляются необходимые в игре рабочие материалы (техническая и технологическая документация, таблицы, карточки с исходными данными, справочные материалы, информационные карточки), оформляется помещение для игры.

Разрабатываются система стимулирования для каждого этапа игры, система критериев оценки результатов игры и показателей для оценки игровых действий, а также система штрафов, поощрений, премий.

Основными критериями оценки игровых действий могут быть следующие:

− профессиональная компетентность участников;

− эффективность совместной деятельности;

− сформированность выявленных в игре профессиональных умений и навыков;

− полнота и качество исполнения ролевых предписаний;

− реализация творческого подхода к решению задач;

− культура профессионального поведения и общения и т.д.

Оценивать игровые действия можно в баллах.

**Второй этап. Проведения деловой игры**

В деловой игре, как правило, принимают участие:

1. Ведущий (руководителем деловой игры может быть преподаватель или мастер производственного обучения): комплектует команды, проводит инструктаж, организует ход игры, ставит общие цели и задачи каждого игрового этапа, осуществляет координацию, а в необходимых случаях и коррекцию деятельности микрогрупп (команд), активизирует деятельность микрогрупп, организует подведение итогов.

Позиция руководителя может быть следующей: до игры – он инструктор, в процессе игры – консультант, при подведении итогов – организатор заключительной дискуссии.

2. Эксперты: ведут сбор и обработку оперативной информации, анализируют ход игры, исполнение игровых ролей, правильность выполнения заданий, эффективность взаимодействия в микрогруппах;

3. Игроки: в их задачу входит наиболее полная реализация поставленной игровой задачи. В зависимости от вида деловой игры могут быть введены различные типы ролевых позиций участников (например, генератор идей, имитатор, эрудит, аналитик, организатор, тренер, инициатор, консерватор, программист, лидер, независимый и т.д.).

Введение в деловую игру:

• Совместное определение задач игры и учебных задач, постановка проблемы.

• Ознакомление участников и экспертов с исходной информацией, условиями игры, введение игровых правил, вручение пакета игровых материалов, определение режима работы.

• Распределение ролей. Роли игроков в деловой игре следует распределять с учетом уровня знаний и умений обучающихся. Кроме ролей, имитирующих профессиональную деятельность, могут распределяться роли, необходимые для организации игры: роли экспертов, членов жюри, оппонентов.

Целесообразно периодически назначать на ключевые роли более слабых участников игры, заменять одного играющего другим.

При распределении ролей могут вводиться свои правила: запрещено отказываться от полученной роли, выходить из игры, пассивно относиться к игре, подавлять активность участников, нарушать регламент и этику поведения.

• Формирование микрогрупп.

• Сбор дополнительной информации, изучение специальной литературы. При необходимости участники обращаются к ведущему и экспертам за консультацией.

Процесс игры.

С момента начала игры нельзя вмешиваться и изменять ее ход. Только ведущий может корректировать действия участников, если они уходят от главной цели игры. Игровой контекст обеспечивается: введением правил; игровых прав и обязанностей игроков и экспертов; введением персонажей; исполнением двойных ролей; введением противоположных по интересам ролей; конструированием поведенческих противоречий; визуальным представлением результатов, что излагается в игровой документации.

Целесообразно предусмотреть возможность защиты своей точки зрения и общей дискуссии.

Возможный ход деловой игры:

− анализ исходной информации;

− групповая работа над заданием (работа с источниками, подготовка к выполнению ролевых функций и выполнению заданий);

− выполнение участниками ролевых функций, имитация подготовленных заданий;

− работа экспертов.

Если задания выполняются в микрогруппах, то предусматривается выступление микрогрупп, межгрупповая дискуссия, часто вводится соревнование между микрогруппами.

Состязательность – мощный побудительный фактор активизации деятельности участников, для усиления фактора состязательности применимы оценки в баллах.

**2.2. Методическая разработка фрагмента занятия по теме: «Острый холецистит» с применением технологии «Деловая игра».**

**Дисциплина «Хирургия», специальность 31.02.01. «Лечебное дело»**

При подготовке квалифицированных фельдшеров, большое внимание следует уделять умению студентов быстро ориентироваться в сложившийся ситуации, правильно поставить диагноз, оказать первую медицинскую помощь.

Достаточно эффективным методом здесь являются деловые игры. Они способствуют созданию положительного эмоционального отношения студентов к занятиям, позволяют более длительно сохранить их работоспособность. Этот метод даёт возможность студентам использовать знания и умения, сверяя свою точку с мнениями других студентов и преподавателя.

Деловая игра, как метод обучения и контроля, относится к личностно-ориентированным технологиям. Сценарий деловой игры разрабатывается преподавателем на определенную тему. В группе заранее распределяют роли, преподаватель даёт задания студентам. Наиболее эффективны игры, которые проводятся в процессе работы на базе хирургического стационара.

Деловая игра – самый эффективный способ обучения специальности, самый действенный, максимально приближен к практической работе. С помощью этого активного метода обучения мы разберём одно из серьёзных заболеваний живота – острый холецистит. Это заболевание требует тщательного разбора, т.к. при неправильной диагностике возможно возникновение тяжёлых осложнений (желчный перитонит и др.), которые могут привести к летальному исходу. Студентам будет предложена цепочка игровых ситуаций, где они смогут показать свои теоретические знания по данному вопросу, а также продемонстрировать практические навыки при проведении субъективного и объективного обследования больного.

Для успешного овладения приемами, используемыми в неотложной абдоминальной хирургии, необходимо как можно чаще, вместе с преподавателем, реально участвовать в оказании неотложной помощи больным острыми хирургическими заболеваниями органов брюшной полости. Только разносторонняя работа обучающихся в приёмном покое, операционных, перевязочных, отделениях реанимации и интенсивной терапии позволит приобрести клиническое мышление и умение оказать неотложную помощь при угрожающих жизни состояниях. Для предупреждения диагностических ошибок острый холецистит всегда необходимо дифференцировать от острого панкреатита, прободной язвы желудка и двенадцатиперстной кишки, острого аппендицита, кишечной непроходимости, патологии правой почки, а также клинических проявлений состояний, симулирующих острые хирургические заболевания органов брюшной полости (инфаркта миокарда и пневмонии).

При несвоевременной постановке диагноза, по мере развития воспалительного процесса течение острого холецистита сопровождается рядом осложнений. Наиболее частыми из них являются: эмпиема и водянка желчного пузыря, образование инфильтрата и абсцесса, холангит, желтуха, перфорация, желчный перитонит, панкреатит.

Цели занятия.

Учебные:

1) Обеспечить усвоение студентами особенностей обследования пациентов с диагнозом острый холецистит.

2) Знать этиологию, классификацию, клиническую картину острого холецистита. Консервативное и оперативное лечение в хирургическом стационаре.

3) Знать дифференциально-диагностические признаки острого холецистита.

4) Знать принципы консервативного и оперативного лечения острого холецистита в хирургическом стационаре, дифференциально-диагностические признаки.

5) Усвоить особенности предоперационного и послеоперационного периода, ведение пациента в зависимости от этапа при этом заболевании.

6) Знать тактику фельдшера на этапе оказания неотложной помощи при данной патологии.

7). Уметь вести медицинскую документацию.

Развивающие:

1) Развивать умение применять полученные знания в различных ситуациях, ориентироваться в ситуациях.

2) Развивать логическое мышление, уметь сравнивать, сопоставлять имеющиеся факты.

3) Развивать наблюдательность.

4) Развивать культуру речи, память, коммуникативные способности.

5) Формировать умение аргументированно отстаивать свою точку зрения, отвечать на вопросы правильно и конкретно формулировать и задавать их, слушать других.

Воспитательные:

1) Воспитывать наблюдательность, находчивость, самообладание в трудных ситуациях.

2) Прививать интерес к дисциплине, будущей профессии.

3) Воспитывать вежливость, отзывчивость, чуткость и аккуратность.

4) Воспитывать добросовестное отношение к работе, терпеливость, доброту и уважение к людям.

5) Прививать санитарно-гигиеническую культуру.

Тип занятия: урок закрепления и контроля знаний.

Интегративные связи. Межпредметные: «Анатомия и физиология» с темой «Строение органов брюшной полости». «Фармакология» с темами: «Антисептические средства», «Противовоспалительные средства», «Слабительные средства». «Анальгетики», «Гемостатики», «Антибиотики», «Плазмозамещающие растворы». «Основы сестринского дела» с темами: «Личная гигиена больного», «Парентеральные пути введения лекарств», «Уход и наблюдение за больными с заболеваниями желудочно-кишечного тракта». Внутрипредметные связи: «Профилактика хирургической инфекции», «Десмургия», «Раны», «Оперативная хирургическая техника», «Анестезия», «Гемостаз».

Средства обучения: карта вызова скорой помощи, образец фельдшерской истории болезни, оснащение хирургического стационара.

Место проведения: учебная комната, хирургическое отделение.

Литература для студентов:

1. Буянов В.М., Нестеренко Ю.А. Хирургия. М.: Медицина, 1990. С. 475– 483; 524–526; 527–534.

2. Сыромятникова А.В., Брукман М.С. Руководство к практическим занятиям по хирургии.

3 Современные лекарства: Энциклопедический справочник. М.: ОЛМА- ПРЕСС, 2005.

4. Лекционный материал.

Хронокарта занятия

1. Организационный момент – 5 мин.

2. Мотивация – 5 мин.

3. Деловая игра по теме: «Острый холецистит». – 60 мин.

3.1. Подготовительный этап (самостоятельная работа мини-групп, изучение ситуаций, распределение ролей, сбор дополнительной информации, подготовка к проигрыванию ситуаций). – 10 мин

3.2. Игровой этап (мини-группы имитируют подготовленные задания. После ответа другие мини-группы дополняют, уточняют или опровергают их действия, арбитры вводят импровизации, которые должны быть решены в режиме сжатого времени. Арбитраж фиксирует все выступления, дополнения, оценивает их). – 40 мин

3.3. Подведение итогов игры (арбитрами анализируется процесс игры, поведение и активность слушателей, обращается внимание на ошибки и правильные решения, подводятся итоги игры). – 10 мин

4. Заключительная оценка преподавателя. – 5 мин

После проведения деловой игры студент должен знать:

− особенности обследования пациентов с острой хирургической патологией органов брюшной полости (осложнения язвенной болезни желудка и 12-перстной кишки, острый холецистит и острый панкреатит);

− особенности осмотра, пальпации, перкуссии и аускультации; − причины острых воспалительных деструктивных изменений в желчном пузыре, методы диагностики;

− дополнительные методы обследования (эндоскопические исследования, рентгенологические, ультразвуковое исследование);

− основные дифференциально-диагностические признаки, клиническую картину, объём неотложной доврачебной помощи, тактику фельдшера при остром холецистите.

− особенности предоперационного и послеоперационного периода при остром холецистите;

− клинико-фармакологическую характеристику применяемых препаратов.

Студент должен уметь:

− собрать анамнез, провести осмотр, пальпацию, перкуссию и аускультацию живота;

− выявлять наличие острой хирургической патологии органов брюшной полости;

− определить основные клинические симптомы при данной патологии;

− проводить интерпретацию данных дополнительных методов обследования;

− проводить предоперационную подготовку пациента;

− осуществлять уход за дренажами в брюшной полости;

− осуществлять уход за больными в послеоперационном периоде с учетом особенностей заболевания.

Приложения:

1. Сценарий игры.

2. Алгоритмы эталонов ответов.

3. Образец карты вызова скорой помощи.

4. Оценочный лист.

**Заключение**

В опыте педагогической деятельности каждого преподавателя учреждения профессионального образования, в арсенале его педагогических методов и приемов есть свои варианты использования обучающих игр применительно к особенностям конкретной учебной дисциплины. Но часто на поиск материалов по использованию обучающих игр в образовательном процессе у педагогов уходит много времени, так как эти рекомендации встречаются небольшими порциями в различных изданиях. Действительно, следует отметить, что теоретическая и методическая разработка проблем, связанных с созданием и использованием дидактических игр, их педагогических возможностей в профессиональном образовании, недостаточна. Ученые-исследователи (М.В. Кларин и др.) указывают на необходимость создания общей теории дидактических игр, определения их педагогических возможностей, разработок рекомендаций по их созданию применительно к различному содержанию и на различных уровнях обучения

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Абрамова Г.С. Деловые игры. Теория и организация/ Г.С. Абрамова, В.А. Степанович. Екатеринбург, 1999.

2. Андреева В.А. Педагогические технологии. М.: Профессионал- Ф, 2001.

3. Бедерханова В.П. Образовательные возможности обучающих игр как одной из моделей концентрированного обучения // Школьные технологии. 2003. № 2.

4. Безголева Г.В. Игровые педагогические технологии [Текст] / Г.В. Безголева, Е.В. Беловодченко, Н.В. Буянова. М.: ИРПО, 2000.

5. Берлянд И.Е. Игра как феномен сознания. Кемерово: Гуманитарный центр «Алеф», 1992. 96 с.

6. Беспалько В.П. Слагаемые педагогической технологии. М.: Педагогика, 1989. 192 с.

7. Бобина О.С. Основы педагогической деятельности: Учеб.- метод. пособие. Томск: ТандемАрт, 2005. 272 с.

8. Богданова Л.А. Технология коллективного способа обучения: Метод. рекомендации / Л.А. Богданова, Л.Н. Вавилова. Кемерово, 2007. 48 с.

9. Борисова Н.В. Деловая игра «Методика конструирования деловой игры». М., 1985.

10. Буланова-Топоркова В.М. Педагогические технологии / В.М. Буланова-Топоркова, А.В. Духавнева, В.С. Кукушкин, Г.В. Сучков. Ростов н/Д, Март, 2002.

11. Вербицкий А.А. Деловая игра как модель профессиональной деятельности. Новосибирск, 1985. 12.

Вербицкий А.А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход: Метод. пособие. М.: Высшая школа, 1991. 207 с.

13. Гин А.А. Приемы педагогической техники: свобода выбора, открытость, деятельность, обратная связь, идеальность: Пособие для учителя. 5-е изд. М.: Вита-Пресс, 2004. 88 с.

14. Загашев И.О. Критическое мышление: технология развития. / И.О. Загашев, С.И. Заир-Бек / СПб.: Альянс «Дельта», 2003. 284 с.

15. Загвязинский В.И. Теория обучения: Современная интерпретация: Учеб. пособие для студентов высших педагогических учебных заведений. М.: Изд. центр «Академия», 2001.

16. Зеер Э.Ф. Модернизация профессионального образования: Компетентностный подход/ Э.Ф. Зеер, А.М. Павлова, Э.Э. Сыманюк. М.: Изд-во МПСИ, 2005. С. 176–189.

17. Иванова Е.В. Инновационные педагогические технологии: Модульное пособие для преподавателей профессиональной школы // Е.В. Ива- нова, Л.И. Косова, Т.Ю. Калинкина Е.Г. Дебаты на уроках истории . М.: РОССПЭН, 2002.

18. Кларин М.В. Инновации в мировой педагогике: обучение на основе исследования, игры и дискуссии (Анализ зарубежного опыта). Рига: НПЦ «Эксперимент», 1995. 176 с.

19. Кларин М.В. Инновации в обучении: метафоры и модели. Анализ зарубежного опыта. М.: Наука, 1997.

20. Кларин М.В. Инновационные модели обучения в зарубежных педагогических поисках. М.: Арена, 1994. 223 с.

21. Колесникова И.А. Педагогическое проектирование: Учеб. пособие для высших учебных заведений / И.А. Колесникова, М.П. Горчакова- Сибирская. М.: Академия, 2005.

22. Колетвинова Н.Д. Роль творческих заданий и игровых элементов в развитии профессиональных коммуникативных умений и навыков студентов педвузов // Школьные технологии. 2004. № 5. С. 208–213.

23. Колосова Г.В. Деловые игры // Специалист. 2002. №5. с. 19.

24. Копытов А.Д. Развитие инновационных образовательных учреждений в России и за рубежом: / Под общ. ред. А.Д. Копытова, Т.Б. Черепановой. Томск: ЦНТИ, 2004. 230 с.

25. Короткова М.В. Методика проведения игр и дискуссий на уроках ис- тории. М., 2001.

26. Кузнецов В.В. Применение активных методов в процессе профессионального обучения учащихся средних профтехучилищ. М, 1985.

27. Левитес Д.Г. Школа для профессионалов, или Семь уроков для тех, кто учит. М.: Изд-во МПСИ, 2001. С. 218–225.

28. Малкова И.Ю. Проектное обучение: содержание и организация в среднем профессиональном образовании: Сборник методических материалов / Под ред. И.Ю. Малкова, Н.Н. Лазаренко. Северск, 2007.

29. Матвеева Н.В. Деловая игра как средство обучения эвристической деятельности // Специалист. 2001. № 3. С. 21–22.

30. Мкртчян М.А. Коллективный способ обучения: практический курс. Саяногорск: Мысль, 1991. 47 с.

31. Новикова Т.Г., Пинская М.А., Прутченков А.С. Построение различных моделей портфолио // Методист. 2005. № 3.

32. Панина Т.С. Современные способы активизации обучения: Учеб. пособие / Т.С. Панина, Л.Н. Вавилова / Под ред. Т.С. Паниной. М.: Академия, 2006. С. 92–102.

33. Панфилова А.П. Игровое моделирование в деятельности педагога: учебное пособие для студ. высших учебных заведений / Под общ. ред. В.А. Сластенина, И.А. Колесниковой. М.: Академия, 2006. 368 с.

34. Пахомова Н.Ю. Метод учебного проекта в образовательном учреждении: Пособие для учителей и студентов педагогических вузов. М.: АРКТИ, 2003.

35. Петренко О.Л. Дебаты: Учеб.-метод. комплект / О.Л. Петренко, Т.В. Светенко, Е.Г. Калинкина. М.: БОНФИ, 2001.

36. Пидкасистый П.И. Технология игры в обучении и развитии / П.И. Пидкасиситый, Ж.С. Хавдаров. М.: Роспедагентство, 1996.

37. Питюков В.Ю. Основы педагогической технологии. М.: Гном и Д, 2001.

38. Подласый И.П. Педагогика: Учеб. для студентов педагогических ву- зов: В 2 кн. Кн. 1: Общие основы. Процесс обучения. М.: ВЛАДОС, 1999. 576 с.

39. Полат Е.С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования: Учеб. пособие для студентов педагогических вузов и системы повышения квалификации педагогических кадров / Е.С. Полат, М.Ю. Бухаркина, М.В.Моисеева, А.Е.Петров. М.: Изд. центр «Академия», 2002.

40. Пономарев В.Д., Педагогика игры. Кемерово: Кузбассвузиздат, 2004. 183 с.

41. Рудик Г.А. Игровые ситуации на уроках специальных предметов. М., 1991.

42. Русанова Е.И. Использование ролевых игр для активизации познавательной деятельности студентов. СПО. 2004. № 9. С. 6–8.

43. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. М.: Народное образование, 1998. 256 с.

44. Семушина Л.Г. Содержание и технологии обучения в средних специальных учебных заведениях / Л.Г. Семушина, Н.Г. Ярошенко. М.: Мастерство, 2001.

45. Сластенин В.А. О современных подходах к подготовке педагога / В.А. Сластенин, Н.Г. Руденко // Педагогика. 1999. № 6. С. 55–62.

46. Современные технологии обучения: Метод, пособие по использованию интерактивных методов в обучении / Под ред. Г.В. Борисовой, Т.Ю. Аветовой, Л.И. Косовой. СПб.: Полиграф-С, 2002. 79 с.

47. Суханова Е.А. Инновационные образовательные технологии: теория и практика / Е.А. Суханова и др. Томск: UFO-Plus, 2008. 154 с.

48. Талызина Н.Ф. Технология обучения и ее место в педагогическом процессе // Современная высшая школа. 1977. № 1. С. 21–35.

49. Трайнев В.А. Учебные деловые игры в педагогике, экономике, менеджменте, управлении, маркетинге, социологии, психологии: Учеб. пособие для студентов вузов, обучающихся по специальности 033400 «педагогика». М.: ВЛАДОС, 2005. 305 с.

50. Феофилова Л.К. Комплексное практическое занятие «Деловая игра» / Л.К. Феофилова, Н.Ф. Королева, Г.Г. Овсянникова // Специалист. 2000. № 2. С. 16–17.

51. Филипчук Е.В. Дидактические игры в форме бинарного урока / Е.В. Филипчук, Л.Ф. Пышнограй // Специалист. 2001. № 1. С. 15–16.

52. Шашина В.П. Методика игрового общения: Учеб. пособие для студ. ОУ среднего проф. образования. Ростов н/Д: Феникс, 2005. 228 с.

53. Шмаков С.А. Игры учащихся – феномен культуры. М.: Новая Москва, 1994. 240 с.

54. Эльконин Д.Б. Психология игры. 2-е изд. М., 1999. 360 с.

Приложение 1

СЦЕНАРИЙ ИГРЫ

Ситуационная задача

На станцию скорой медицинской помощи поступил вызов к мужчине 62 лет. Повод к обращению – «боли в животе». Бригаду вызвала соседка. Приехавший фельдшер выяснил, что больного беспокоит острая боль в правом подреберье, которая иррадиирует в правое плечо. Боль сопровождается рвотой. Из анамнеза выяснено, боль появилась на второй день после празднования Нового года. Подобные боли в животе у пациента впервые. При объективном исследовании состояние средней степени тяжести. Положение вынужденное в постели. Выражение лица страдальческое. Больной повышенного питания. Склеры с иктеричным оттенком. Температура тела 37,6 град. Пульс ритмичный, 94 удара в минуту. Тоны сердца приглушены. АД = 130/70 мм рт. ст. Над легкими перкуторно легочный звук. Дыхание ве- зикулярное, хрипы не выслушиваются. Status localis: язык суховат, у корня равномерно обложен белым налетом. Живот равномерно умеренно вздут. Правая половина отстает в акте дыхания. В правом подреберье пальпаторно определяются резкая болезненность и мышечное напряжение. Положительные симптомы Ортнера, Мерфи, Мюсси, Щеткина–Блюмберга

Приложение 2

ЭТАЛОНЫ ОТВЕТОВ

Ситуация 1.

Станция скорой медицинской помощи, оперативный отдел. Фельдшер по приему вызовов по телефону 03 ведет диалог с соседкой больного. Вызывающая взволнованна, фельдшер сосредоточен, спокоен.

Текст диалога

Вызывающая: «Скорая, здравствуйте, примите, пожалуйста, вызов». Фельдшер по 03: «Здравствуйте, кто вызывает?»

Вызывающая: «Соседка»

Фельдшер по 03: «Скажите, куда ехать, где живет больной?»

Вызывающая: «Улица Пирогова, 13, кв. 3»

Фельдшер по 03: «Фамилия, возраст».

Вызывающая: «Иванов, 62 года».

Фельдшер по 03: «Что случилось?»

Вызывающая: «Болит живот, рвота».

Фельдшер по 03: «Ваш вызов принят в 11.30, ожидайте бригаду».

Вызывающая: «Спасибо».

Ситуация 2.

Квартира больного. Фельдшер выездной бригады осматривает больного, уточняет паспортные данные, заполняет карту вызова, предлагает госпитализацию, получив согласие больного, заполняет сопроводительный лист.

Текст диалога

Фельдшер: «Здравствуйте, Вы вызывали «Скорую помощь»?

Больной: «Да».

Фельдшер: «Фамилия, имя, отчество и ваш возраст».

Больной: «Иванов Дмитрий Иванович, 62 года».

Фельдшер: «Проживаете здесь?»

Больной: «Да».

Фельдшер: «Работаете?»

Больной: «Нет».

Фельдшер: «Что беспокоит?»

Больной: «Болит живот».

Фельдшер: «Где болит живот? Покажите рукой».

Больной: «Здесь, вверху».

Фельдшер: «Болит сильно или умеренно?»

Больной: «Сейчас болит умеренно».

Фельдшер: «Боль началась внезапно или нарастала постепенно?»

Больной: «Боль нарастала постепенно».

Фельдшер: «Куда отдает боль?»

Больной: «В правое надплечье».

Фельдшер: «Не болит ли за грудиной?»

Больной: «Не болит».

Фельдшер: «Сколько времени болит?»

Больной: «Болит более двух часов».

Фельдшер: «Была ли рвота?»

Больной: «Рвота была дважды».

Фельдшер: «Как стул?»

Больной: «Стул был один раз, но трудно отходят газы».

Фельдшер: «Вас знобит? Температуру измеряли?»

Больной: «Температуру не измерял».

Фельдшер: «Не сушит ли во рту, нет ли жажды?»

Больной: «Да, хочется пить».

Фельдшер: «С чем связываете боль в животе?»

Больной: «В праздник выпил спиртного и обильно поел жирной пищи».

Фельдшер: «Что принимали для снятия боли?»

Больной: «Принимал «но-шпу», но была рвота, и таблетки выходили с рвотными массами, поэтому и вызвал вас».

Фельдшер: «Вам знакомы такие боли?»

Больной: «Не значительные бывали и ранее, а такие боли впервые».

Фельдшер: «По поводу подобных болей обращались за медицинской по- мощью, обследовались в медучреждениях?»

Больной: «Не обследовался, при болях принимал «но-шпу», боли проходили».

Фельдшер: «Я подозреваю у Вас острый холецистит. Вам необходимо проехать со мной в дежурный стационар для проведения дополнительных исследований. В дальнейшем возможна экстренная операция».

Ситуация 3

Дежурный стационар, приемный покой. Фельдшер выездной бригады доставил больного в приемный покой на носилках, лёжа, голова пациента набок. Предложил при необходимости воспользоваться мешком для сбора рвотных масс. Положил холод в область правого подреберья (для уменьшения боли и замедления воспалительного процесса). Фельдшеру приемного покоя сообщил, что больной доставлен для осмотра дежурному хирургу. Дежурный хирург свободен, находится в смотровой комнате. Больной на каталке доставлен в смотровую комнату. Фельдшер и хирург совместно осматривают больного.

Диалог:

Фельдшер выездной бригады: «Здравствуйте, мой предварительный диагноз: острый холецистит».

Дежурный хирург: «Давайте осмотрим больного вместе».

Дежурный хирург: «Я согласен с вашим диагнозом. Диагноз: острый холецистит». Ставится на основании: а) жалоб на острую боль в правом подреберье; б) данных анамнеза: погрешность в диете, а возможно и прием алкоголя – типичные провоцирующие факторы развития холецистита; в) данных объективного исследования: рвота, не приносящая облегчения, самостоятельная острая боль в правом подреберье с иррадиацией в правое надплечье, той же локализации пальпаторная резкая боль и мышечное напряжение, признаки интоксикации. Необходимы дополнительные физикальные методы обследования. Для подтверждения диагноза существует ряд характерных симптомов. Дополнительно следует применить перкуссию для выявления симптома Ортнера (боль при поколачивании ребром кисти по правой реберной дуге), пальпацию для выявления симптома Образцова–Мерфи (резкая боль при введении кистей рук в область правого подреберья на высоте вдоха), симптома Мюсси (болезненность в точке диафрагманального нерва – между ножками грудино-ключично-сосцевидной мышцы). Положительный симптом Щеткина–Блюмберга (резкая боль при пальпации брюшной стенки, еще более усиливающаяся при внезапном отнятии руки от брюшной стенки) – симптом раздражения брюшины, свойственный деструктивным формам острого холецистита, при решении вопроса о выборе метода лечения склоняет хирургов, как правило, к оперативной тактике. В стационаре проводят общеклиническое обследование, клинические анализы крови (ускоренное СОЭ, лейкоцитоз со сдвигом формулы влево), мочи, биохимические исследования крови (холестерин, амилаза, сахар, общий билирубин и его фракции, АсАТ, АлАТ, щелочная фосфатаза, общий белок, белковые фракции), определяют группу крови, Rh-фактор. Возможно увеличение уровня прямого билирубина, т.к. иктеричность склер на вторые сутки заболевания предполагает частичный холестаз за счет отека слизистой либо наличия конкремента в общем желчном протоке. Целесообразно УЗИ гепатобилиарной системы, позволяющее выявить наличие холелитиаза и признаков, как воспалительного, так и деструктивного процесса в желчном пузыре. ФГДС, R-графия брюшной полости по показаниям.

Дежурный хирург: «Давайте вашу карту выезда, я распишусь в ней. Воз- можно больному после необходимого обследования потребуется экстренная операция».

Фельдшер выездной бригады: «Возьмите сопроводительный лист. Спасибо, до свидания».

Фельдшер выездной бригады после передачи больного сообщает по рации на центральную подстанцию скорой медицинской помощи о том, что вызов окончен и бригада свободна, находится в районе 3-й горбольницы. Фельдшер выездной бригады: «Фельдшер Устюхин, 23-я бригада свободна, у 3-й городской больницы».

Фельдшер по управлению бригадами: «23-я бригада, возвращайтесь на 1-ю подстанцию для осмотра амбулаторного больного».

Приложение 3

КАРТА ВЫЗОВА СКОРОЙ ПОМОЩИ

Приложение 4

ОЦЕНОЧНЫЙ ЛИСТ

Оценка проводится по 5-балльной шкале.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Ф.И.О. студента | Знание учебного материала по теме: «Острый холецистит» | Речь студента, умение общаться | Умение провести субъективное обследование пациента | Умение провести объективное обследование пациента | Умение провести дифференциальную диагностику заболевания |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |