

КВЕСТ, КАК ИГРОВАЯ ФОРМА В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ –  
ПУТЬ К ПОВЫШЕНИЮ МОТИВАЦИИ И ЛИЧНОСТНОГО РАЗВИТИЯ  
СТУДЕНТОВ

Афанасьева Иванна Михайловна, Федоров Павел Дмитриевич  
преподаватели ГБПОУ РС (Я) «Якутский медицинский колледж»  
г.Якутск Республика Саха (Якутия)

Рецензент: Ядреева Надежда Ивановна, к.м.н., зам.директора по НМР  
ГБПОУ РС(Я) «Якутский медицинский колледж», доцент кафедры СВФУ  
МИ ВСО

***Аннотация:** в соответствии с ФГОС СПО, образование нового поколения требует использования в образовательном процессе технологий деятельностного типа. На сегодняшний день «квест-игра» является современной интерактивной технологией, а также одним из видов организации досуга обучающихся. В наше время широко используется способность человека усваивать знания и решать с помощью них любые нестандартные задания, находить выход из запутанных ситуаций. Именно поэтому квест – это форма мероприятия, способная заинтересовать студенческую молодежь.*

**Ключевые слова:** образование нового поколения, «квест-игра», современные интерактивные технологии, усвоение знаний, нестандартные задачи, запутанные ситуации, интерес студенческой молодежи.

QUEST AS A GAME FORM IN THE EDUCATIONAL PROCESS - THE WAY  
TO INCREASE THE MOTIVATION AND PERSONAL DEVELOPMENT OF  
STUDENTS

Afanasyeva Ivanna Mikhailovna, Fedorov Pavel Dmitrievich  
teachers of "Yakutsk Medical College"  
Yakutsk Republic of Sakha (Yakutia)

Reviewer: Yadreeva Nadezhda Ivanovna,  
Candidate of Medical Sciences, Deputy Director for NMR "Yakutsk Medical  
College", Associate Professor of the Department of NEFU MI VSO

***Abstract:** in accordance with FGOS, the education of the new generation requires the use of active-type technologies in the educational process. Nowadays, the ability of a person to assimilate knowledge and solve with them any non-standard tasks, to find a way out of complicated situations is widely used. That is why the quest is a form of event that can interest student youth.*

**Keywords:** education of the new generation, "questgame", modern interactive technology, assimilation of knowledge, non-standard tasks, confusing situations, to interest student youth.

Актуальность. В настоящее время в образовании активно используются разнообразные инновационные технологии для реализации задач и содержания ФГОС СПО. Мы, педагоги ГБПОУ РС(Я) «Якутский медицинский колледж» внедрили в образовательный процесс игровые формы для более легкого и мотивационного освоения студентами учебного материала посредством квест-игр.

В данной статье, хотим отразить методику обучения студентов обучающихся по специальностям 34.02.01 «Сестринское дело», 31.02.01. «Лечебное дело», 31.02.02. «Акушерское дело» на примере квест-игры «Страна «Хирургомания», для проведения аудиторного и внеаудиторного мероприятия.

Этот квест может проводиться побригадно во время практических занятий или между командами во внеаудиторное время.

Цель: личностное развитие студента, формирование креативного мышления, через коллективную форму взаимодействия членов команд.

Задачи:

1. повысить мотивацию к познавательной деятельности;
2. углубить знания студентов по профессиональным модулям;
3. формировать навыки поиска необходимой информации;
4. способствовать сплочению коллектива, развитию умений работать в группе;
5. прививать патриотические ценности подрастающего поколения.

Для организации работы необходимы симуляционные кабинеты, где имеются станции прохождения квеста: фельдшерско-акушерский пункт; приемное отделение; предоперационный зал; операционный блок; послеоперационная палата; перевязочный кабинет, где они выполняют различные задания и при условии правильного выполнения могут пройти дальше на следующую станцию. Организаторами выступают преподаватели и модератор (преподаватель или студент).

Перед проведением квест-игры необходимо ознакомить участников с общим положением и инструкцией проведения игры.

Оборудование и оснащение: манекены, хирургические инструменты, набор для определения группы крови, аптечка «Анафилактический шок», бинты медицинские, перчатки.

1 станция «Фельдшерско-акушерский пункт» – проверяется теоретические знания студентов, в виде расшифровки медицинской терминологии и ответов на вопросы из истории медицины.

2 станция «Приемное отделение» – решают проблемно-ситуационную задачу используя муляжи ран, определяют группу крови. Полученный результат в цифровом эквиваленте будет являться подсказкой для следующего уровня.

3 станция «Предоперационный зал» – демонстрируют правильную деконтаминацию рук, одевание стерильного халата и перчаток.

4 станция «Операционный блок» – по названию хирургических инструментов находят зашифрованное слово, которое является подсказкой к следующему заданию – снятию послеоперационного шва.

5 станция «Послеоперационная палата» – проводят базовую СЛР на манекене и уход за лежащим пациентом с пролежнями.

6 станция «Перевязочный кабинет» – составляют набор-укладку «Анафилактический шок», согласно перечню приказа МЗ РФ от 20 декабря 2012 г. № 1079-н, накладывают повязки на различные части тела («Дезо», «Чепец», «Черепашья повязка», «Варежка»). Далее, организатор предлагает команде разместиться в большой круг и спеть несколько песен военных лет, уменьшая каждый раз размер круга.

В завершении игры, организатор дает команде карту-схему здания, по которой они должны найти, где спрятана записка: «Поздравляем! Вы прошли квест-игру «Страна «Хирургомания»».

Далее проводится дебрифинг со студентами по итогам прохождения всей квест-игры.

Таким образом, такая форма обучения в образовательном процессе максимально приближает практические занятия к реальным условиям будущей деятельности медицинского работника. Кроме этого, у студентов повышается мотивация к познавательной деятельности, углубляются знания по профессиональным модулям, формируются навыки поиска необходимой информации и сплочение коллектива. Развивается умение работать в группе, и что, не маловажно, прививаются патриотические ценности подрастающего поколения.

*Рис.1 Карта «Страна «Хирургомания»».*



*Рис.2 Муляжи ран*



*Рис.3 Набор для определения группы крови.*



*Рис.4 Хирургические инструменты*



Рис.5 Манекен на операционном столе



Рис.6 Манекен для проведения СЛР



Рис.7 Манекен тяжелобольного пациента



Рис.8 Набор-укладка «Анафилактический шок»



### Симуляционные кабинеты хирургии

