

**Сизова Валентина Владимировна**

канд. мед. наук, преподаватель высшей категории

Наро-Фоминский филиал

ГБПОУ МО «Московский областной

медицинский колледж №1»

г. Наро-Фоминск, Московская область

## **ОПЫТ ПРИМЕНЕНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРЕПОДАВАНИИ ГЕНЕТИКИ ЧЕЛОВЕКА С ОСНОВАМИ МЕДИЦИНСКОЙ ГЕНЕТИКИ**

*Аннотация:* автор отмечает, что внедрение игровых технологий в учебный процесс – вариант решения проблемы заинтересованности студента в изучении общепрофессиональных дисциплин, в том числе и генетики человека с основами медицинской генетики. В статье рассмотрен пример игры (лото), который целесообразно применять на занятиях по закреплению знаний.

*Ключевые слова:* игровые технологии, учебная деятельность, повышение мотивации, элементы проблемного обучения.

Игровые технологии в образовании связаны с игровой формой взаимодействия педагога и учащихся через реализацию определенного сюжета (игры, сказки, спектакли, деловое общение). При этом образовательные задачи включаются в содержание игры. В образовательном процессе используют занимательные, театрализованные, деловые, ролевые, компьютерные игры.

При использовании игровых технологий на занятиях необходимо соблюдение следующих условий: соответствие игры учебно-воспитательным целям; доступность для учащихся данного возраста; умеренность в использовании игр.

Игровые технологии занимают важное место в учебно-воспитательном процессе, так как не только способствуют воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности учащихся, но и выполняют ряд других функций: 1) правильно организованная с учётом специфики материала игра тренирует память, помогает учащимся выработать речевые умения и навыки; 2) игра стиму-

лирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету; 3) игра – один из приёмов преодоления пассивности учащихся.

Таким образом, игра – исторически обусловленный, естественный элемент культуры, представляющий собой вид произвольной деятельности индивида. 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.

Период получения профессионального образования, в том числе, и среднего медицинского образования, важный для становления личности, в этом возрасте в человеке происходят глубокие интеллектуальные, нравственные, социальные и психофизиологические изменения. Это период становления характера и интеллекта, интенсивного формирования системы взглядов, внутренней позиции личности, преобразования всего комплекса личностных ориентаций, развития специальных способностей и их переоценки, активизации ценностно-ориентационной деятельности, связанной с познанием собственных качеств и усвоением новых знаний.

Дисциплина ОП.04. «Генетика человека с основами медицинской генетики» относится к общепрофессиональным дисциплинам Профессионального цикла ФГОС СПО и изучается в первый год освоения ППССЗ по специальностям 34.02.01 Сестринское дело, 31.02.02 Акушерское дело, что усложняет изучение тем, для которых базовыми знаниями являются знания анатомии, патологии, педиатрии, неврологии и т. п. В данной дисциплине такой темой является «Хромосомные и генные заболевания». Уровнем освоения данной темы является «2 – репродуктивный» (выполнение деятельности по образцу, инструкции или под руководством). Поэтому использование игровой технологии позволит привлечь внимание и выработать речевые умения и навыки.

Интересной игровой формой усвоения знаний является «Лото». Возможности такого занятия быстро и основательно проверить знания по данной теме. Такая форма вызывает у студентов интерес. На протяжении трех лет для обобщения и закрепления знаний по теме «Хромосомные и генные заболевания» используется игровая форма «Лото». Для этого разработаны игровые карточки, которые содержат вопросы по 4-м темам (всего 45): числовые аномалии половых хромосом, числовые аномалии аутосом, числовые аномалии хромосом, генные заболевания. Игровые карточки пронумерованы и скомпонованы в игровые задания по 3 карточки (рис. 1). Для ведущего разработаны разрезанные карточки с такими же вопросами на лицевой части и ответом на оборотной части (рис. 2).

19 Приведите примеры синдромов с числовыми аномалиями половых хромосом	44 Чем характеризуется Фенилкетонурия?	6 Какую хромосомную конституцию имеют больные синдромом Клайнфельтера?
---	---	---

Рис. 1. Игровое задание



Рис. 2. Игровая карточка ведущего (лицевая и оборотная сторона)

Продолжительность игры составляет 45–55 минут. В игре участвуют все студенты, сами выбирая ведущего и выставляют оценки в соответствии с озвученными правилами.

Конечно, игровые технологии не подменяют традиционные методы обучения, а рационально их дополняют, расширяя педагогический арсенал преподавателя, позволяя более эффективно достигать поставленной цели конкретного занятия и всего учебного курса. При этом необходимо отметить значимость психологической компетентности преподавателя, организующего игру, к которой

необходимо отнести: способность преподавателя к анализу игровой ситуации и эмоциональных переживаний участников игры; умение преподавателя прогнозировать последствия разворачивающихся игровых событий; способность преподавателя гибко и оперативно реагировать на происходящее в процессе игры; навык руководства игровыми процессами без оценочных суждений.

### *Список литературы*

1. Ефименко Г.А. Применение игровых технологий в преподавании латинского языка // Педагогический опыт: теория, методика, практика: Материалы III Междунар. науч.-практ. конф. (Чебоксары, 31 июля 2015 г.) / редкол.: О. Н. Широков [и др.]. – Чебоксары: ЦНС «Интерактив плюс», 2015. – №2 (3). – С. 143–144.

2. Михайленко Т.М. Игровые технологии как вид педагогических технологий // Педагогика: традиции и инновации: Материалы Междунар. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011г.). Т. I. – Челябинск: Два комсомольца, 2011. – С. 140–146 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.moluch.ru/conf/ped/archive/19/1084/>

3. Щаднова М.В. Роль игровых технологий в образовательном профессионально-ориентированном процессе // Социальная сеть работников образования [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://nsportal.ru/npro-spo/zdravookhranenie/library/2015/05/15/rol-igrovyyh-tehnologiy-v-obrazovatelnom-professionalno> (дата обращения: 15.05.2015).

4. Чуреева Л.А. Активизация познавательной деятельности студентов медицинского колледжа на практических занятиях профессионального модуля как условие успешности обучения // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2016. – Т. 46. – С. 424–433 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://e-koncept.ru/2016/76559.htm>