

Томашевская Екатерина Петровна

канд. биол. наук, доцент

Протодьяконова Галина Петровна

д-р ветеринар. наук, профессор

Сидоров Михаил Николаевич

канд. ветеринар. наук, доцент

ФГБОУ ВО «Якутская государственная

сельскохозяйственная академия»

г. Якутск, Республика Саха (Якутия)

**ДЕЛОВАЯ ИГРА КАК МЕТОД АКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ ПО
МОДУЛЯМ «ПАТОЛОГИЧЕСКАЯ АНАТОМИЯ ЖИВОТНЫХ»,
«ПАТОЛОГИЧЕСКАЯ АНАТОМИЯ И СУДЕБНО-ВЕТЕРИНАРНАЯ
ЭКСПЕРТИЗА», «ВЕТЕРИНАРНО-САНИТАРНАЯ ЭКСПЕРТИЗА»**

***Аннотация:** в статье рассмотрены возможности использования деловых игр дискуссионного характера наряду с традиционными методами обучения в высшей школе при изучении дисциплин «Патологическая анатомия и судебно-ветеринарная экспертиза», «Патологическая анатомия животных», «Ветеринарно-санитарная экспертиза». Авторы приходят к выводу, что использование деловых игр в процессе обучения развивает умение студентов искать и работать с информацией, позволяет значительно активизировать творческие возможности студента, вызывает большую заинтересованность в процессе проведения игры.*

***Ключевые слова:** деловая игра, мышление, интерактивный метод, активное обучение, ситуационные задания, компетенции.*

Основным требованием к подготовке специалиста и повышению уровня и содержания образования сегодня является – компетентностный подход [4, с. 117]. В связи с этим высшее образование призвано решить важнейшую задачу по формированию общекультурных и профессиональных компетенций выпускников.

Деловая игра – это форма деятельности людей, имитирующая те или иные практические ситуации, одно из средств активизации учебного процесса в системе образования.

По данным литературных источников, при лекционной подаче материала усваивается более 20% информации, в то время как в дискуссионном обучении – 75%, а в деловой игре – около 90%. Так, при сравнении деловой игры и аналогичной ей по объему и содержанию традиционной работы оказалось, что после проведения занятия традиционным путем величина сохраненного учебного материала составила 5%, в то время как на деловую игру пришлось 31,3% [2, с. 102].

Основные характеристики деловой игры, отличающие ее от других интерактивных обучающих технологий: моделирование процесса деятельности руководителей и специалистов по выработке профессиональных решений; наличие общей цели у всей группы; распределение ролей между участниками игры; различие или иные роли; групповая выработка решений участниками игры; реализация цепочки решений в игровом процессе; многоальтернативность решений; наличие управляемого эмоционального напряжения [3, с. 176]. Применяя данную форму обучения в сельскохозяйственных вузах, следует учесть проблему больных животных при инфекционных или инвазионных заболеваниях. Ветеринарные врачи знают, что многие болезни, предусмотренные учебной программой, встречаются редко и показать больных животных, имеющих «необходимую» нозологию зачастую невозможно. Поэтому смысл учебного моделирования посредством диагностических и ситуационных проблемных задач и особенно учебных игр – обеспечить высокую профессиональную подготовку [1, с.167].

Этот вид обучения наиболее важен для студентов сельскохозяйственных вузов, для которых работа с больными животными, разбор конкретных ситуационных заданий является необходимым условием овладения профессиональными навыками. В ходе подготовки и проведения деловой игры выделяются принципиально важные этапы. На этапе подготовки деловой игры разрабатывается сценарий с определением ситуации, проблемы. Определяется контингент участников, их специализация и сфера практической деятельности. Уровень участников

игры должен соответствовать уровню, на котором следует решать анализируемые проблемы. Распределение ролей группы с определением их проблемной ситуации. Участники игры внутри каждой команды распределяются между собой на две группы в роли: ветеринарного врача, ветеринарно-санитарного эксперта, лаборанта, врача-гематолога, врача-паразитолога, врача-эпизоотолога, лаборанта. Предварительное распределение состава команд по ролевым и должностным функциям способствует лучшей организации и координации усилий команды в процессе самой игры при работе команды в режиме «вопросов – ответов».

Студенты предварительно изучают материал на лекции и самостоятельно готовятся к заданной теме. Все участники игры делятся на отдельные команды примерно по 7 человек с выбранными руководителями команд. На введение в игру отводится 10 минут, на определение игровых групп – 10 минут. Индивидуальный этап – распределение ролей с определением их проблемной ситуацией, разработка новых идей и предложений, сама игра – 50 минут. Разбор игры и подведения итогов – 10 минут.

Деловая игра характеризуется высокой трудоемкостью в подготовке, как для преподавателя, так и для студентов. Преподаватель не даёт готовых знаний, но побуждает обучаемых к самостоятельной работе и поиску.

В процессе подготовки к деловой игре студенты проявляют активность в поиске информации, необходимой для решения конкретной поставленной задачи (поиск информации в Интернет-сети, работа с атласами, учебными пособиями, литературой и т. п.). Это позволяет студентам не только расширить междисциплинарный кругозор, но и значительно повышает интерес к предмету и учебному процессу в целом. А это в конечном итоге является конечной целью всего процесса обучения студентов в вузе. Интерактивное обучение в виде деловой игры требует высокого уровня квалификации преподавателя, позитивного отношения между обучающим и обучающимися, сотрудничества в процессе общения обучающего и обучающихся между собой, применения мультимедийных технологий. На этапе анализа, обсуждения результатов игры предусматриваются обмен мнениями, выступления, защита студентами своих решений и выводов. В

заключение преподаватель отмечает ошибки студентов, оценивает результат проведенной деловой игры.

Положительное в применении учебных деловых игр: – как правило, студенты испытывают позитивный интерес к учебным занятиям и ситуационным заданиям, которые моделируются и разыгрываются в игровом процессе, есть высокая мотивация, эмоциональная насыщенность процесса обучения; – происходит подготовка к профессиональной деятельности, формируются знания, умения, объективная самооценка обучаемых и развитие ветеринарного мышления, т.е. студенты учатся применять свои знания; – послеигровое обсуждение способствует закреплению знаний; – достигаются комплексные педагогические цели: познавательные, воспитательные, развивающие[3, с. 176].

На факультете ветеринарной медицины по кафедре «Паразитологии и эпизоотологии животных» и «ветеринарно-санитарной экспертизы, патанатомии и гигиены» проводятся деловые игры по темам: «Ветеринарно-санитарная экспертиза и патоморфология при инфекционных болезнях», «Ветеринарно-санитарная экспертиза и патоморфология при инвазионных болезнях» [6, с. 550]. Использование в процессе обучения деловых игр развивает умение студентов искать и работать с информацией, позволяет значительно активизировать творческие возможности студента, вызывает большую заинтересованность в процессе проведения игры. Преимущества деловой игры перед другими видами обучения заключается в том, что деловая игра, имитируя ситуации, реальные в будущей профессии, позволяет учиться на своих и чужих ошибках, без ущерба для больных животных в реальной ситуации.

Список литературы

1. Сидоров М.Н. Методика комплексного преподавания дисциплин патологической анатомии и судебно-ветеринарной экспертизы и патологической анатомии животных/ М. Н. Сидоров, Е. П. Томашевская // Педагогический опыт: теория, методика, практика: Материалы X Междунар. науч.-практ. конф. – Чебоксары: ЦНС «Интерактив плюс», 2017. – №1 (10). – С. 166–169.

2. Смагин В.Н. Оценка эффективности деловых игр / В.Н. Смагин, В.Б. Христенко // Деловые игры и имитационное моделирование: Тезисы докладов 16-го семинара ИФАК / ИСАГА (июнь, 1965). – Алма-Ата, 1965. – С. 102–103.
3. Панина Т.С. Современные способы активизации обучения: Учебное пособие / Т.С. Панина, Л.Н. Вавилова; под ред. Т.С. Паниной. – 4-е изд., стер. – М.: Академия, 2008. – 176 с.
4. Томашевская Е.П. Материалы учебно-методической конференции: Организация образовательного процесса в современных условиях Производственная практика студентов по специальности Ветеринария» как фактор формирования компетентности / Е.П. Томашевская, Г.П. Протоद्याконова. – Якутск: Издательский дом СВФУ, 2013. – С. 116–118.
5. Панфилова А.П. Инновационные педагогические технологии: Активное обучение: Учебное пособие / А.П. Панфилова. – М.: Академия, 2009. – 192 с.
6. Томашевская Е.П. Методика организации учебных и производственной практики у студентов по специальности 111201 «Ветеринария» / Е.П. Томашевская, М.Н. Сидоров // Международный научно-образовательный форум «Education, forward!» «Образование в течение всей жизни: непрерывное образование в условиях глобализации» (Якутск, 21–26 июня 2015 г.): Материалы форума. – М.: Мир науки, 2015. – С. 549–553.