Круглик Ю.Н.

*ГБПОУ «КМК» г. Кропоткин, Краснодарский край.*

**«Формирование клинического мышления студентов посредством деловой игры на практических занятиях»**

Деловые игры обладают большими образовательными и развивающими возможностями. Во-первых, в них моделируются профессиональные отношения, условия профессиональной деятельности, позволяющие включить студента в имитируемую профессиональную среду, то есть в деловой игре приобретаются необходимые умения и навыки правильного выполнения своих профессиональных функций, что способствует интенсивному профессиональному развитию и позволяет сократить разрыв между теорией и практикой. Раскрывает личностный потенциал студента: умение занять активную позицию, испытать себя на профессиональную пригодность, упражняться в профессиональной компетентности, а также прогнозировать свои собственные возможности для выполнения будущей профессиональной деятельности. Подобные занятия приучают к самостоятельности, инициативности, вызывают чувство удовлетворенности и уверенности в себе.

Наиболее благоприятный момент для применения деловых игр – завершающий этап обучения, когда студенты уже обладают достаточным уровнем знаний, умеют самостоятельно работать и им легче справиться с ситуациями, моделирующими профессиональную деятельность.

По методике деловая игра представляет собой имитационную игру, в ходе которой участники, имитируя деятельность того или иного служебного лица, на основе анализа данной ситуации принимают решения. Бригада делится на две малые группы: первая – «исполнители», вторая – «оппоненты», оценивающие действия «соперников», не имея перед собой эталонов ответов. В игре принимает участие и «арбитр», который, по эталонам ответов на теоретические знания и практические навыки, оценивает действия студентов.

Включение в учебный процесс игр позволяет удовлетворять познавательные, коммуникативные, эстетические и творческие потребности обучающихся. Состязательность, смена видов занятий в форме игрового действия оживляет восприятие, способствует более прочному запоминанию учебного материала, обогащает процесс обучения, действуя по принципу: «Расскажи мне – и я услышу. Покажи мне – и я запомню. Вовлеки меня, и я пойму».

Деловые игры – это перспективная форма учебной деятельности, которая формирует навыки клинического мышления. Педагогические технологии, подобные рассмотренной – современное требование времени, которое обусловлено, в первую очередь, переходом на обучение по ФГОС III, принципиальным отличием которого является переход от знаниевых технологий к компетентностым, где клиническое мышлении рассматривается как одна из профессиональных компетенций будущего специалиста.

Список используемых источников:

1. Клименко И.С. Системное использование методов игрового социального имитационного моделирования как средство формирования познавательной и социальной активности молодежи.-Железноводск, 2017.-С.70-74
2. Платов В.Я. Деловые игры. Разработка, организация, проведение. Учебник / В.Я. Платов. - М.: Профиздат, 2012. - 192 c.
3. Клименко И.С. Качество подготовки специалистов: информационный аспект./Сб. "Материалы международной научно-практической конференции Алдамжаровские чтения» "Информатизация общества: современное состояние и перспективы", Костанай-2007. С.507-510.