Мед.Курсовик - быстро, дешево, надежно!

Курсовая работа
по направлению подготовки Сестринское дело

по дисциплине Педагогика с методикой преподавания
на тему «Игровые технологии как средство активизации учебно-познавательной деятельности будущих медицинских сестер в системе профессиональной подготовки в медицинском колледже»

Выполнил студент группы

ФИО полностью

_____
(*подпись*)

Научный руководитель

доцент кафедры клинической психологии,
психологии и педагогики, к.п.н, доцент

_____
(*подпись*)

Работа допущена к защите: _____
(*дата*)

Заведующий кафедрой
педагогики _____ _____
(*подпись*) (*расшифровка подписи*)

Научный руководитель _____ _____
(*подпись*) *(расшифровка подписи)*

20__ г.

Мед.Курсовик - быстро, дешево, надежно!

СОДЕРЖАНИЕ

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ПРОБЛЕМЫ ПРИМЕНЕНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ КАК СРЕДСТВА АКТИВИЗАЦИИ УЧЕБНО-ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОЙ БУДУЩИХ МЕДИЦИНСКИХ СЕСТЕР В СИСТЕМЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКИ 6

1.1 Сущность и содержание игровых технологий в педагогической литературе 6

1.2 Теоретические подходы к проблеме активизации учебно-познавательной деятельности студентов медицинского колледжа 12

1.3 Методика использования игровых технологий как средства активизации учебно-познавательной деятельности в системе профессиональной подготовки будущих медицинских сестер в медицинском колледже 16

ГЛАВА 2 ЭМПИРИЧЕСКОЕ ИЗУЧЕНИЕ УЧЕБНО-ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ БУДУЩИХ МЕДИЦИНСКИХ СЕСТЕР 22

2.1 Организация исследования 22

2.2 Обработка и анализ результатов эмпирического исследования 23

2.3 Программа активизации учебно-познавательной деятельности будущих медицинских сестер средствами игровых технологий в системе профессиональной подготовки в медицинском колледже 24

ЗАКЛЮЧЕНИЕ 27

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ИСТОЧНИКОВ 29

ПРИЛОЖЕНИЯ 31

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность исследования: современная цель профессионального медицинского образования заключается в подготовка высококвалифицированного специалиста среднего звена, однако для активизации учебно-познавательной деятельности требуется разностороннее развитие личности учащегося, которой необходима активная социальная адаптация к последующей трудовой деятельности, поэтому сегодня отмечается большой интерес к педагогическим технологиям и инновациям, оказывающийся наиболее подходящими для достижения данной цели. Одним из наиболее важных факторов, который способствует повышению качества обучения будущих медицинских сестер является применением преподавателем различных образовательных методик, например, таких как игровые технологии с их дальнейшим внедрением в учебно-познавательный процесс. Игра позволяет повысить заинтересованность, самостоятельность и активность студентов в процессе обучения, а также создать личностно значимый учебный процесс, который может значительно облегчить процесс получения новых знаний, что делает данную тему исследования актуальной в настоящее время.

Теоретико-методологическое основание исследования составили труды зарубежных и отечественных учёных, которые раскрывают теоретические особенности игровых технологий – Г.Р. Громов, В.И. Гриценко, В.Ф. Шолохович, О.И. Агапова, О.А. Кривошеев, С. Пейперт, Г. Клейман, Б. Сендов, Б. Хантер, А.П. Ершова, А.А. Кузнецова, Т.А. Сергеевой, И.В. Роберт, Б.С. Гершунского, Е.И. Машбица, Н.Ф. Талызиной, В.В. Рубцова, В.В. Тихомирова и др.

Цель исследования: изучить влияние игровых технологий, как средство активизации учебно-познавательной деятельности будущих медицинских сестер в системе профессиональной подготовки в медицинском колледже.

Объект исследования: игровые технологии.

Мед.Курсовик - быстро, дешево, надежно!

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ПРОБЛЕМЫ ПРИМЕНЕНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ КАК СРЕДСТВА АКТИВИЗАЦИИ УЧЕБНО-ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОЙ БУДУЩИХ МЕДИЦИНСКИХ СЕСТЕР В СИСТЕМЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКИ

1.1 Сущность и содержание игровых технологий в педагогической литературе

Игровая технология – это группа методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр, которая стимулирует познавательную активность студентов, «провоцирует» их самостоятельно искать ответы на возникающие вопросы, позволяет использовать жизненный опыт студентов, включая их обыденные представления о чем-либо.

Значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреативными возможностями. В том и состоит ее феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде. Игровая деятельность используется в следующих случаях:

1. В качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета.
2. Как элемент более общей технологии.
3. В качестве урока или его части (введение, контроль)
4. Как технология внеклассной работы.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по следующим основным направлениям:

1. Дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи.

Мед.Курсовик - быстро, дешево, надежно!

ГЛАВА 2 ЭМПИРИЧЕСКОЕ ИЗУЧЕНИЕ УЧЕБНО-ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ БУДУЩИХ МЕДИЦИНСКИХ СЕСТЕР

2.1 Организация исследования

В ходе работы над практической частью данной курсовой работой было проведено эмпирическое исследование учебно-познавательной деятельности будущих медицинских сестер на базе Кировского медицинского колледжа. В исследований приняли участие 28 студентов 2-го курса отделения «Сестринское дело».

Игра является одним из методов, позволяющих повысить активность, самостоятельность и заинтересованность обучающегося в процессе познания, сделать учебную деятельность личностно значимой, значительно облегчить процесс приобретения новых знаний и умений.

Игровые технологии обладают набором средств, активизирующих и интенсифицирующих деятельность студентов. Именно в игре педагог часто становится организатором самостоятельного учебного познания учащихся; взаимодействие студентов с учебным материалом, друг с другом и с преподавателем строится как учебно-познавательное, в котором педагог выступает не как источник информации, а как организующее начало в самостоятельном познании материала студентами. Именно в этих случаях игровое обучение можно отнести к инновационным видам обучения. Широкое применение игра в обучении находит в дошкольных и школьных учреждениях, но в медицинском колледже, делающем ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность может использоваться в следующих случаях:

– в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебной дисциплины или профессионального модуля;

– как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Каждый преподаватель заинтересован в том, чтобы его занятия были познавательными, увлекательными и интересными. Применение игровых технологий как фактора активизации познавательной деятельности обучающихся и обеспечение эмоционально-приподнятой обстановки воспроизведения знаний достаточно актуально.

Дидактическая игра – это занимательная для субъекта учебная деятельность в условных ситуациях, направленная на обучение, возможность упражнения, тренировки различных умений и навыков.

При планировании педагогической работы в определенных случаях важно разделять игры по количеству участников на групповые, индивидуальные, диалоговые (парные), массовые. Игра эмоциональна по своей природе и потому способна даже самую сухую информацию оживить и сделать яркой, запоминающейся. Игра создает особые условия для творчества. Суть этих условий заключается в общении на равных. Для обучения важно, что игра является классическим способом обучения действием.

В процессе игры интеллектуально пассивный студент способен выполнить такой объем работы, какой ему совершенно недоступен в обычной учебной ситуации. Педагог должен выбирать игру, соответствующую программному содержанию и четко представлять результат, который он хочет получить. В организации игры все должно быть продумано да мелочей. От этого зависит оформление замысла, игровые действия, содержание и формулировка правил, ход игры.

Также активизации познавательной деятельности на занятиях способствует применение методов проблемного обучения, например, решение ситуационных задач. Студенты делятся на 2 группы, первая группа составляет условие задачи, а один студент выступает в роли пациента.

Мед.Курсовик - быстро, дешево, надежно!

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Бордовская Н.В. Современные образовательные технологии: учеб. пособие / под ред. Н.В. Бордовской. – М.: Кно-Рус, 2018. – 432 с.

2. Барышников С.Д. Лекции по анатомии и физиологии человека с основами патологии. Избранные труды. – Изд. 5-е, испр.и доп. – М.: ГОУВУНМЦ, 2020. – 416 с.

3. Ваганова О.И. Применение игровых технологий в обучении студентов / под ред. Ж.В. Смирновой - Инновационная экономика: перспективы развития и совершенствования, 2019. – 6 с.

4. Дыбина О.В. Игровые технологии ознакомления дошкольников с предметным миром. Практико-ориентированная монография – М.: Педагогическое общество России, 2018. – 128 с.

5. Зайцев В.С. Игровые технологии в профессиональном образовании: учебно-методическое пособие. – Челябинск: Издательство «Библиотека А. Миллера», 2019. - 23 с.

6. Зверева Н.А. Применение современных педагогических технологий в среднем профессиональном образовании // Инновационные педагогические технологии: материалы III Междунар. науч. конф. - Казань, 2019. – 164 с.

7. Крившенко Л.П. Педагогика: электрон. учебник / под ред. Л.П. Крившенко. – М.: Проспект: КноРус, 2017. – 102 с.

8. Кальней В.А., Милешкина Е.Н. Тенденции развития игровых технологий в профессиональной подготовке специалистов СПО // Вестник ФГОУ ВПО МГАУ. 2017. – 56 с.

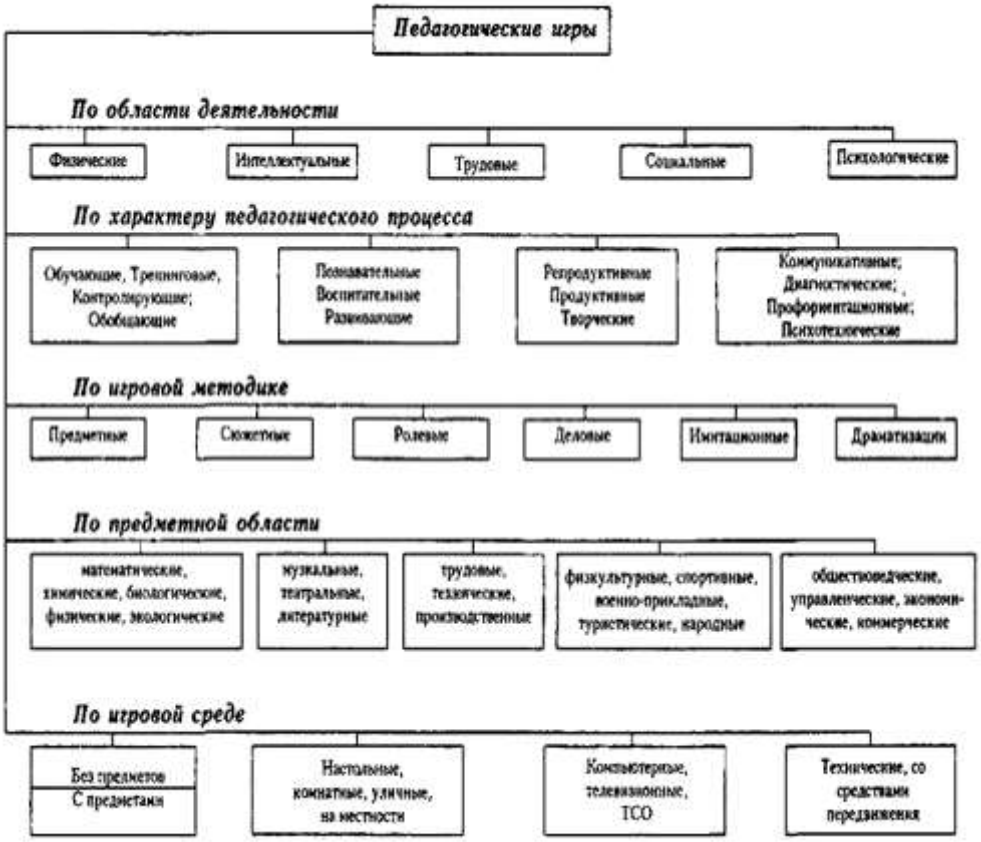
9. Коджаспирова Г.М. Педагогика: учебник / под ред. Г.М. Коджаспирова. – М.: КноРус, 2018. – 744 с.

10. Лещенко Т.А. Игровые технологии как способ достижения образовательных результатов в условиях реализации ФГОС СПО / Т.А. Лещенко – Москва, 2018. – 32 с.

Мед.Курсовик - быстро, дешево, надежно!

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1



Педагогические игры