**Интерактивные технологии в фармацевтическом**

**образовании.**

« Скажи мне, и я забуду. Покажи мне, - и я смогу запомнить.

Позволь мне это сделать самому, И это станет моим навсегда»

Древняя мудрость

В новой экономической ситуации в России, где на первом месте у каждого молодого человека стоит цель – карьера, а на слуху высокооплачиваемые профессии: менеджер, юрист, экономист… остро стоит проблема привлечения молодежи в систему среднего профессионального образования. Развитие цифровой экономики и широкая информированность общества оказывает существенное влияние на всю сферу образования в целом. Уровень требований к профессиональным компетенциям молодых специалистов постоянно растет. Как же заинтересовать молодых людей поступить в колледж? Необходимо предложить такую систему образования, которая идет в ногу со временем, преподавателей, которые разговаривают с молодыми людьми на языке новых технологий, используют не допотопные методики, а современные обучающие программы.

Подготовка специалистов, отвечающих требованиям времени, одна из важнейших задач среднего фармацевтического образования. Фармацевтическое сообщество нуждается в конкурентоспособных специалистах, способных решать сложные задачи. Новые Федеральные государственные образовательные стандарты среднего профессионального образования (ФГОС СПО) ориентированы на развитие компетентности учащихся, что требует внедрения инновационных образовательных технологий и интерактивных методов обучения.

Логика образовательного процесса при интерактивном обучении идёт не от теории к практике, а от формирования нового опыта к его теоретическому осмыслению через применение. Интерактивное обучение базируется на прямом взаимодействии учащихся со своим опытом и опытом своих товарищей.

Идёт процесс взаимообучения и взаимообогащения, причём каждый вносит в этот процесс свой индивидуальный вклад. (Рисунок 1)

Рисунок 1.Схема интерактивного обучения студентов

Современная педагогика отказывается от жесткого «авторитарного управления», акцент смещается со студента, как индивида, на группу взаимодействующих учащихся, которые стимулируют и активизируют друг друга. Преподаватель в условиях интерактивного обучения – партнёр, консультант, лидер группы - выступает лишь одним из источников информации, уделяя основное внимание организации эффективного взаимодействия и помощи студентам в работе. Идеология активного обучения направлена на замену «школы памяти» на «школу мышления» и стимулирует познавательную активность, создает условия для творчества.

Многочисленными исследованиями доказано, что от выбранной педагогической технологии и степени ее адаптации к текущей ситуации зависит качество образования. Спектр таких технологий достаточно широк. Выбор активных методов обучения основывается на уровне усвоения знаний по профессиональному модулю, умении применять эти знания на практике, владении информационными технология, умении работать в группах, учиться и самосовершенствоваться, решать проблемы и находить нестандартные решения.

Одним из способов создания таких условий является применение обучающей деловой игры, как составной части современных инновационных технологии. Деловая игра — средство моделирования разнообразных условий профессиональной деятельности, имитирующих различные аспекты человеческой активности и социального взаимодействия. Игра также является методом эффективного обучения, поскольку снимает противоречия между абстрактным характером учебного предмета и реальным характером профессиональной деятельности.

Структура деловой игры включает подготовительный этап, этап проведения игры и анализа. Подготовительный этап предполагает: определение проблемы, темы и учебной цели; выбор объекта деловой игры (определяется часть производственного процесса, подбирается проблемная ситуация; определяются условия); разработку сценария ( развернутое изложение содержания деловой игры и последовательности ее выполнения). Затем следует этап проведения деловой игры, в котором, как правило, принимают участие: ведущий (руководитель деловой игры, преподаватель), эксперты (анализируют ход игры, исполнение игровых ролей, правильность выполнения заданий) и игроки. Данный этап состоит из введения в деловую игру и самого процесса игры. Введение в игру включает: совместное определение задач игры , постановки проблемы; ознакомление участников и экспертов с исходной информацией, условиями игры, вручение пакета игровых материалов, распределение ролей. В ходе игры происходит анализ исходной информации; групповая работа над заданиями; выполнение участниками ролевых функций, имитация подготовленных заданий; работа экспертов. Особое значение приобретает совместное обсуждение результатов, анализ полученного опыта, что является заключительным этапом деловой игры.

Деловая игра в фармации — метод имитации различных производственных ситуациях и принятия решений , осуществляемый группой людей по заданным правилам в диалоговом режиме.

На занятиях по изучению специальных дисциплин по специальности 33.02.01 Фармация , игра используется на всех типах учебных занятий: - на теоретических занятиях - на этапе контроля применения и закрепления полученных знаний, - на лабораторно-практических занятиях и учебной практике, в которых одновременно участвует вся учебная группа и каждому студенту отводится здесь своя определенная «роль».

Для актуализации, повторения и закрепления знаний, в качестве текущего контроля, используются соревновательные игры и игровые ситуации-миниатюры - интересный и продуктивный вид игровой деятельности. Предварительно студентам в качестве домашнего задания предлагается продумать вопросы по заданной теме.

В качестве примера можно привести универсальную игру «Текст».

В составленном заранее тексте пропущены отдельные слова или словосочетания, обозначающие определённые понятия, либо производственные этапов. Задача студентов вписать эти пропущенные слова или сочетания.

Ситуации-миниатюры можно проводить на скорость и соответственно первые студенты правильно ответившие, получают высший балл. Систематическое использование таких игр становится связующим звеном перед применением ролевых и деловых игр, что позволяет формировать полноценные игровые технологии.

Основная цель проведения ролевых и деловых игр – выработать навык принятия решений в условиях, приближенных к реальным. Область их эффективного применения достаточно широка: от учебной деятельности до экспериментальной апробации управленческих решений в реальной деятельности.

В практике преподавания профессионального модуля ПМ. 02 «Изготовление лекарственных форм и проведение обязательных видов внутриаптечного контроля», стало традицией проведение деловых игр по организации работы в рецептурно-производственном отделе по изготовлению и контролю качества лекарственных форм, где между обучающимися распределяются роли фармацевтов, соответственно, по изготовлению и контролю качества.

В соответствии с календарно-тематическим планом занятий по ПМ 03. «Организация работы аптеки и ее структурных подразделений» целесообразно проводить практические занятия с применением ролевых игр приведенным в таблице 1

Таблица 1. Ролевые игры при проведении практических занятий.

|  |  |
| --- | --- |
| Тема | Игровая технология |
| Порядок оформления рецептов. | **«Пресс-конференция»**   1. Проводится имитация пресс-конференции со специалистами. Специалисты отвечают на вопросы корреспондентов СМИ |
| Порядок отпуска лекарственных препаратов. | **«Ролевая дискуссия»**   1. Обсуждение вопроса в соответствии с полученной ролью |
| Порядок безрецептурного отпуска лекарственных средств | **«Проектно-ролевая игра»**   1. Участники выполняют определенные проектные задания в группах по схожей тематике, и готовят презентации проектов, защита которых осуществляется в виде ролевой игры. |

Немаловажным фактором для отработки компетенций будущих специалистов является имитация их будущей профессиональной деятельности, что становится возможным с применением симуляционных образовательных технологий. Для внедрение таких методов образования и обеспечения эффективного практико-ориентированного подхода в обучении, в ГБПОУ МГОК (г.Москва) создан собственный учебно-производственный участок (УПУ) «Аптека», оснащенный современной мебелью, оборудованием и программным обеспечением ( Программа 1С включает базу данных на 10 тысяч наименований). В процессе занятий, студенты отрабатывают профессиональные компетенции по правилам приема и отпуска лекарственных средств и товаров аптечного ассортимента, навыки мерчандайзинга и правила выкладки товаров аптечного ассортимента.

Создание симуляционных аптечных учреждений - перспективное направление в фармацевтическом образовании, позволяющее подготовить квалифицированных специалистов для практической фармации.

Игровые технологии лежат также в основе проведения конкурса профессионального мастерства по стандартам «Worldskills» по специальности Фармация, на которых участники должны продемонстрировать профессиональные компетенции в различных производственных ситуациях.

Деловая игра позволяет найти решение сложных проблем путем стимулирования творческой активности участников, а также содействует развитию теоретического и практического мышления будущего специалиста, воспитанию у студентов таких необходимых «производственных» качеств как способность принимать решения, умение конструктивного подчинения, формированию и развитию умений и навыков, способствующих более успешной социализации выпускников.

Конечной целью современного обучения студентов профильным дисциплинам является формирование у них специализированного мышления, социальной и трудовой активности в условиях перехода к цивилизованным рыночным отношениям. Одним из направлений ее реализации выступает процесс целенаправленного воспитательного и обучающего воздействия на личность каждого студента. При этом учебно-воспитательная деятельность должна, во-первых, быть имитацией той среды, в которой осуществляется сама жизнедеятельность обучающихся; во-вторых, содержать в себе конкретные цели, задачи и проблемы их общественно-трудовой активности в перспективе; наконец, обеспечивать развитие у студентов способности решать практические задачи, воздействовать на позитивную динамику реальных процессов. По сути, интерактивное обучение основывается на стимулировании учебно-познавательной активности всех студентов путём погружения их в атмосферу делового сотрудничества, ориентированного на разрешение реальных профессиональных проблем.

Интерактивное обучение основывается на стимулировании учебно-познавательной активности всех студентов путём погружения их в атмосферу делового сотрудничества, ориентированного на разрешение реальных профессиональных проблем путем использования групповых дискуссий, групповых проектов и т.д.

В современных условиях развития профессионального фармацевтического сообщества всё больше возрастает потребность в нестандартно мыслящих творческих личностях. На данный момент, традиционная подготовка специалистов, что ориентируется на формирование знаний, навыков и умений только в предметной области, всё больше отстаёт от современных требований. Основой современного профессионального образования должны быть не столько учебные дисциплины, сколько способы мышления и уровень компетенций студентов.

***Наталья Болелая***

*Преподаватель «Методического объединения преподавателей*

*Фармации»*

*ГБПО МГОК, г.Москва*

Список использованной литературы

**Книги:**

1. Колесникова И.А.Теория и практика модульного преобразования воспитательной среды образовательного учреждения: учебнометодическое пособие/ под редакцией РАО З.И.Васильевой. - СПб, 2016
2. Методические рекомендации по анализу профессиональных компетенций и разработке модульных образовательных программ, основанных на компетенциях: методические рекомендации. СПб, ГОУ ИПК СПО, 2015-63с.
3. Балаев, А. А. Активные методы обучения / А.А. Балаев. – М.: Академия, 2015.
4. Беспалько, В. П. Педагогика и прогрессивные технологии обучения [Текст] / В.П.Беспалько. – М.: ИРПО МО РФ, 2014. – 336 с.
5. Гусева, Т. А. Психология оптимизации познавательной активности студентов: учебно-методическое пособие для студентов педвуза [Текст] / Т.А.Гусева; Бийский пед. гос. ун-т им. В.М. Шукшина. – Бийск: БПГУ им. В.М. Шукшина, 2012. – 58 с.
6. Смолкин, А. М. Методы активного обучения [Текст] / \ А.М. Смолкин. – М.: Академия, 2011
7. Унт, И. Э. Индивидуализация и дифференциация обучения [Текст] / И.Э. Уин. – М.: Академия, 2016. – 192 с.

**Статьи из журналов и сборников:**

1. Иванова, А. В. Развитие познавательного интереса студентов вуза в современных социокультурных условиях [Текст] / А. В. Иванова, А. П. Иванова, Л. А. Дарбасова // Высш. образование сегодня. – 2014. – № 2. – С. 25-26
2. Шкабара, И. Е. Познавательная активность будущего специалиста в свете подходов новой образовательной парадигмы [Текст] / И.Е. Шкабара // Стандарты и мониторинг в образовании. – 2016. – № 3. – С. 30-34.

**Электронные ресурсы:**

1. Современная энциклопедия /www.dic.academic.ru-2016.
2. Федеральный государственный образовательный стандарт среднего профессионального образования. /www/adu.ru201