**Использование имитационных технологий для формирования практической компетентности будущих средних медицинских работников**

Многочисленные изменения, произошедшие в последние годы в практике сестринского дела, доказывают прямую связь между профессионально-квалифицированной деятельностью средних медицинских работников и эффективностью лечения пациентов. Эксперты практического здравоохранения отмечают, что зачастую в условиях профессиональной среды, будущие средние медицинские работники сталкиваются с трудностями при выполнении разноплановой практической деятельности, имея при этом достаточно высокий уровень теоретической подготовленности. Поэтому успешность профессиональной деятельности средних медицинских работников, относящиеся к сфере деятельности «человек-человек», возлагает высокие требования к их компетентности в практической деятельности и актуализирует проблему формирования практической компетентности в процессе профессиональной подготовки.

Предъявляемые требования практического здравоохранения ставят перед системой профессионального образования задачу применения инновационных методов обучения, способствующих сближению процесса обучения с реальной профессиональной средой, и тем самым формированию практической компетентности.

В качестве продуктивных методов обучения при формировании практической компетентности предлагается внедрение имитационных методов обучения, преимуществами, которых являются: создание условий имитации профессиональной среды при овладении навыками практической деятельности, формирование навыков практического опыта без нанесения вреда здоровью пациента, и обеспечение собственной инфекционной безопасности при отработке манипуляций.

В основе имитационных технологий лежит имитационное или имитационно-игровое моделирование, т.е. воспроизведение в условиях обучения с той или иной мерой адекватности процессов, происходящих в реальной системе. Построение моделей и организация работы слушателей с ними дают возможность отразить в учебном процессе различные виды профессионального контекста и формировать профессиональный опыт.

  Рассмотрим сначала неигровые формы и методы, которые представлены большой группой конкретных ситуаций.

По учебной функции различают четыре вида ситуаций: ситуация-проблема, в которой обучаемые находят причину возникновения описанной ситуации, ставят и разрешают проблему; ситуация-оценка, в которой обучаемые дают оценку принятым решениям; ситуация-иллюстрация, в которой обучаемые получают примеры по основным темам курса на основании решенных проблем; ситуация-упражнение, в которой обучаемые упражняются в решении нетрудных задач, используя метод аналогии (учебные ситуации).

  По характеру изложения и целям различают следующие виды конкретных ситуаций: классическую, «живую», «инцидент», разбор деловой корреспонденции, действия по инструкции. выбор вида конкретной ситуации зависит от многих факторов, таких как характер целей изучения темы, уровень подготовки слушателей, наличие иллюстрированного материала и технических средств обучения, индивидуальный стиль преподавания и др. вряд ли целесообразно ограничивать творчество преподавателя жесткой методической регламентацией выбора той или иной разновидности ситуации и способов ее анализа.

Выбор подходящих учебных ситуаций – весьма трудная задача для преподавателя. Учебная ситуация должна отвечать следующим требованиям:

1. Сценарий должен иметь реалистическую основу или взят прямо «из жизни».

2. В учебной ситуации не должно содержаться более 5-7 моментов, которые студенты должны выделить и прокомментировать в терминах изучаемой концепции.

3. Учебная ситуация не должна быть примитивной, в ней, помимо 5-7 изучаемых проблем, должны быть 2-3 связующие темы, которые тоже присутствуют в тексте. Важно, чтобы обучаемые в анализе ситуации применяли идеи курса.

Примером использования неигровых форм обучения на занятиях профессионального модуля «Выполнения работ по профессии младшая медицинская сестра по уходу за больными» служат ситуационные задачи, в которых студенты находят причину возникновения описанной ситуации, ставят и разрешают проблему или дают оценку принятым решениям:

Медсестра сделала пациенту инъекцию инсулина, назначен­ную врачом. После этого пациент отправился в комнату отдыха смотреть по телевизору футбольный матч. Через 45 минут пациент почувствовал себя очень плохо: сильная слабость, головная боль, тошнота, дрожь в руках.

**Задание:** Почему это произошло?

К игровым имитационным технологиям принято относить: стажировку с выполнением должностной роли, имитационный тренинг, разыгрывание ролей, игровое проектирование.

  Стажировка с выполнением должностной роли – форма и метод активного обучения контекстного типа, при котором «моделью» выступает сама действительность, а имитация затрагивает в основном исполнении роли (должности). Главное условие стажировки – выполнение под контролем ее организатора определенных действий в реальных производственных условиях. Этот метод мы применяем на учебной практике.

Имитационный тренинг предполагает отработку определенных специализированных навыков и умений по работе с различными техническими средствами и устройствами. В этом случае имитируется ситуация, обстановка профессиональной деятельности, а в качестве «модели» выступает само техническое средство (тренажеры, работа с приборами и т.д.). Профессиональный контекст здесь воссоздается как с помощью предмета деятельности (реального технического средства), так и путем имитации условий его применения.

 Этот метод имитационных технологи мы применять на практике в колледже, например на занятиях: Освоение технологий и отработка навыков при работе с дезинфицирующими средствами.

Разыгрывание ролей (инсценировки) представляет собой игровой способ анализа конкретных ситуаций, в основе которых лежат проблемы взаимоотношений в коллективе, проблемы совершенствования стиля и методов руководства. Этот метод мы применять на практике в колледже, например в теме: Освоение технологий и отработка навыков измерения основных показателей жизнедеятельности на статисте.

Игровое проектирование является практическим занятием, суть которого состоит в разработке инженерного, конструкторского, технологического и других видов проектов в игровых условиях, максимально воссоздающих реальность. Этот метод отличается высокой степенью сочетания индивидуальной и совестной работы обучаемых. Создание общего для группы проекта требует, с одной стороны, знания каждым технологии процесса проектирования, а с другой – умений вступать в общение и поддерживать межличностные отношения с целью решения профессиональных вопросов.

  Активные методы обучения (дискуссии, дидактические игры, моделирование производственных ситуаций и др.) в том случае, если они отражают суть будущей профессии, формируют профессиональные качества специалистов, являются своеобразным полигоном, на котором студенты могут отрабатывать профессиональные навыки в условиях, приближенных к реальным. Глубокий анализ ошибок студентов, проводимых при подведении итогов, снижает вероятность их повторения  в реальной действительности. А это способствует сокращению срока адаптации молодого специалиста к полноценному выполнению профессиональной деятельности.

  Такая способность и обуславливает применение игровых методов обучения, в процессе которого обучаемый должен выполнить действия, аналогичные тем, которые могут иметь место в его профессиональной деятельности. Отличие состоит в том, что ответы на вопросы, к каким последствиям приведут предпринятые действия, в игровых ситуациях дает модель действительности, а не сама действительность. Эта особенность и является основным достоинством игровых методов обучения, так как она позволяет: во-первых, не бояться отрицательных последствий для общества каких-либо неправильных действий обучаемых, а, наоборот, обращать это в пользу, так как приобретается опыт; во-вторых, значительно ускорять время протекания реальных процессов (например, то, что происходит в жизни в течение нескольких лет, можно сжать до нескольких часов); в-третьих, многократно повторять те или иные действия для закрепления навыков их выполнения; в-четвертых, поскольку действия выполняются в обстановке «условной» (модельной) реальности, раскрепостить поведение обучаемых и стимулировать их на поиск наиболее эффективного решения.