

федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«Кемеровский государственный медицинский университет»
Министерства здравоохранения Российской Федерации



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ПРИ ПОДГОТОВКЕ СТУДЕНТОВ МЕДИЦИНСКОГО ВУЗА ПО ЭКОНОМИЧЕСКИМ ДИСЦИПЛИНАМ

Батиевская В. Б.,

Кафедра общественного здоровья, организации и экономики здравоохранения им. профессора А.

Д. Ткачева

ФГБОУ ВО «Кемеровский государственный медицинский университет»

Минздрава России, Россия, г. Кемерово

Хаес Б. Б.

Студент лечебного факультета

ФГБОУ ВО «Кемеровский государственный медицинский университет»

Минздрава России, Россия, г. Кемерово

В рабочие программы дисциплин:

- **«Экономика»,**
- **«Экономика здравоохранения»,**
- **«Основы менеджмента»**

включены компетенции, готовящие студентов к организационно-управленческим и научно-исследовательским видам деятельности.



Для формирования каких-либо компетенций используются разнообразные средства обучения:



- средством развития гностических способностей у студентов;
- средством развития коммуникативных;
- средством формирования познавательной активности и возбуждения познавательного интереса у обучающихся;
- средством активизации речевой деятельности студентов.

Деловая игра является:

- материальные объекты естественной природы: (биологические препараты, химические соединения, бактериальные штаммы и другое);
- искусственно созданные человеком: учебники, учебно-методические пособия, книги, макеты и модели, коллекции, презентации, видеофильмы, Internet (электронная образовательная среда).



ИГРА «НАЙДИ ШАРИК»



В процессе исследования был применен метод анкетного опроса и динамического наблюдения. Респондентами являлись 45 студентов медико-профилактического факультета. Исследовался уровень сплоченности четырех групп до и после проведения игры на тимбилдинг.

**Вывод: уровень
сплоченности
группы после
проведения
игропрактики
значительно вырос**



Обработка анкетных данных показала, что из 3 возможных 540 ответов (12^{вопросов} × 45^{человек}) соотношение ответов «да» к ответам «нет» до проведения игры на повышение уровня сплоченности группы составило 184 ответа к 356 ответам (коэффициент 0,52). После проведения игры на тимбилдинг соотношение явно изменилось: 368 ответов «да» против 154 ответов «нет»

федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«Кемеровский государственный медицинский университет»
Министерства здравоохранения Российской Федерации



**БЛАГОДАРЮ ЗА
ВНИМАНИЕ!**