

пективи : зб. статей навч.-наук. конф. з міжнар. участю (22 листопада 2018 р., м. Полтава). – Полтава : Українська медична стоматологічна академія, 2018. – С. 7-8.

11. Havrylieva K. H. Using the "Futurelearn" digital platform in medical Education : the benefits of blended learning / K. H. Havrylieva, Yu. V. Lysanets // Актуальні питання лінгвістики, професійної лінгводидактики, психології і педагогіки вищої школи : зб. статей III Міжнар. наук.-практ. конф. (31 травня–01 червня 2018 р., м. Полтава). – Полтава : Астрія, 2018. – С. 40-43.
12. Pavelieva A. K. The use of "Futurelearn" for maximizing the IELTS speaking test score / A. K. Pavelieva, O. M. Bieliaieva, Yu. V. Lysanets, K. H. Havrylieva // Актуальні питання лінгвістики, професійної лінгводидактики, психології і педагогіки вищої школи : зб. статей V Міжнар. наук.-практ. конф., м. Полтава, 19–20 листопада, 2020 р. – Полтава, 2020. – С. 317-320.

ІНТЕРАКТИВНІ ФОРМИ НАВЧАННЯ ЯК ЕФЕКТИВНИЙ ІНСТРУМЕНТ РЕАЛІЗАЦІЇ НАВЧАЛЬНОГО ПРОЦЕСУ

Пустовойт Г.Л., Ярмола Т.І., Кострікова Ю.А., Талаш В.В., Ткаченко Л.А.

Українська медична стоматологічна академія

Обговорюються основні аспекти використання різноманітних інтерактивних форм навчання в медичному виші. Розглядаються шляхи й напрями вдосконалення навчального процесу у вищій медичній школі.

Ключові слова: викладач, інтерактивні форми навчання, ефективність навчання.

The article discusses the main aspects of using various interactive forms of education in medical higher education. Ways and directions for improving the educational process in higher medical school are considered.

Key words: teacher, interactive forms of learning, learning effectiveness.

Активні методи навчання об'єднують форми індивідуального й колективного засвоєння навчального матеріалу, використовуючи фактичні дані конкретної проблеми та її теоретичні узагальнення. Найефективніші з них ситуаційні методи: аналіз конкретних ситуацій, виконання практичних задач, інсценування, розбір інцидентів, а також ділові ігри.

Проблема практичної охорони здоров'я полягає зовсім не в тому, що лікарі погано лікують рідкісні хвороби, головна біда в тому, що вони доволі часто погано діагностують і не завжди правильно лікують найчастіші й найважливіші захворювання, що складають основну питому вагу показників захворюваності та смертності населення. Тому сенс навчального моделювання за допомогою діагностичних і лікувальних завдань, проблемних ситуацій і особливо навчальних ігор – забезпечити високу професійну підготовку саме на цьому рівні, життєво важливому для кожного лікаря – бездоганно працювати в доволі характерній і типовій обстановці [1].

Керівники лікувальних закладів, куди приходять працювати молоді спеціалісти, часто скаржаться, що випускники медичних вишів не володіють професійними елементарними навичками, украй погано підготовлені до взаємодії зі своїми колегами й різними службами, наприклад, біохімічною лабораторією. Моделювання професійної роботи лікаря в колективі лікувально-профілактичного закладу за допомогою навчальної гри дозволяє краще підготувати студента до оптимальної діяльності лікаря. При цьому головне призначення ділових ігор – знизити для студентів ступінь новизни й несподіваності вірогідних виробничих ситуацій. При цьому «виробнича сфера» лікаря – це хвора людина. І несподіваність ситуації для лікаря в складних випадках обертається цілком реальною загибеллю пацієнта.

Для інтенсифікації освітнього процесу найчастіше пропонуються такі інтерактивні технології навчання: ділові та рольові гри; навчальні дискусії; «мозковий штурм»; розбір конкретних ситуацій; програмоване навчання; комп'ютерні симуляції; кейс-завдання; психологічні тренінги; групові обговорення тощо [2; 3; 5].

У медичних навчальних іграх і завданнях необхідно передбачити повноту клінічних ситуацій. Так, розробляючи гру або кейс-завдання, слід прагнути до того, щоб, крім інформації, необхідної й достатньої для діагностики, були обов'язково включені й надлишкові відомості, які завжди наявні в реальній роботі більшості лікарів. Це складні лабораторні аналізи, численні інструментальні дослідження. При цьому очевидно, що всі клінічні ігри за задумом і метою можуть бути односторонніми, коли всі гравці прагнуть досягти єдиної визначеної мети – найшвидшої оптимальної діагностики й ефективного лікування.

Як свідчить досвід, проведення занять у вигляді ділових і рольових ігор стимулює студентів до глибшої домашньої підготовки до занять із використанням додаткового матеріалу крім загальнодоступних підручників.

Для викладача, який оцінює студентів, що задіяні в діловій грі, також є свої безсумнівні переваги. Найчастіше в письмових або усних перевірках знань ми зіштовхуємося з проблемою «зазубрювання» навчального матеріалу, коли студент не вникає в суть питання, відчуває труднощі у використанні його в практичній діяльності. Під час ділової гри викладач бачить «слабкі місця» або пробіли в знаннях студентів, що може в майбутньому послужити для детальнішого розбору того чи іншого матеріалу [4].

Тренінг трактують як навчальну технологію моделювання спеціально заданих ситуацій. Студенти мають можливість закріпити необхідні знання й навички, змінити своє ставлення до власного досвіду й лікувально-діагностичних підходів.

Суть програмованого навчання полягає у високому ступені структурованості навчального матеріалу й покроковій оцінці ступеня його засвоєння. Інформація тут пропонується невеликими блоками в друкованому вигляді або ж на моніторі комп'ютера. Після роботи над кожним блоком студент має виконати завдання, яке здатне виявити ступінь засвоєння вивченого матеріалу. Програмоване навчання дозволяє студентам працювати у власному, зручному для них темпі. Перехід до наступного блоку матеріалу відбувається тільки після засвоєння попереднього.

Мета навчальної дискусії – процес пошуку, який має привести до об'єктивно відомого, але суб'єктивно, з точки зору учнів, нового знання. При цьому такий пошук має бути повністю керований викладачем.

За допомогою методу «кейс-завдання» слухачів навчають аналізувати інформацію, виявляти ключові проблеми, обирати альтернативні шляхи подолання, оцінювати їх, приймати оптимальне рішення й формулювати програму дій. Важливо, що тут поєднуються індивідуальна робота студентів із проблемною ситуацією й групове обговорення пропозицій, підготовлених кожним членом групи. Це дозволяє розвивати навички групової, командної роботи.

Наприклад, під час практичних занять можна активно використовувати технологію «навчання у співробітництві». Для виконання певного завдання академічну групу розділяють на ланки по 2-3 особи. Студентів кожної ланки об'єднує спільність мети й завдань, індивідуальна відповідальність за результат роботи. Індивідуальна відповідальність означає, що успіх усієї команди під час виконання завдання залежить від внеску кожного учасника, що передбачає допомогу членів команди один одному. На нашу думку, уникати переважання фронтальних видів діяльності, коли сильний студент завжди виграє: він швидше «схоплює» новий матеріал, швидше його засвоює, а викладач більшою мірою спирається саме на нього. А слабкий студент раз за разом стає ще слабшим, оскільки йому не вистачає часу все чітко зрозуміти, а також йому не вистачає характеру, щоб ставити викладачеві запитання, відповідно він не може швидко й правильно відповідати і тільки «гальмує» просування до загального успіху. Під час «навчання у співробітництві» поряд зі студентом його товариші, в яких можна спитати, якщо щось не зрозуміло, можна обговорити розв'язання задачі. Навчання в групі виявляється ефективним не тільки з точки зору академічної успішності студентів, а й їхнього інтелектуального розвитку, а також і морального. Розуміння того, що від твоїх зусиль залежить успіх усього колективу, сприяє формуванню відповідальності за власні вчинки й успішність, а також згуртованості студентського колективу.

Досвід показує, що використання інтерактивних форм навчання зіштовхується з певними труднощами:

- використання інтерактивного методу навчання студентів старших курсів передбачає опору на міцні базові знання, засвоєні за роки попереднього навчання, а така база не завжди сформована належним чином у наших студентів;
- різний рівень підготовки студентів із дисциплін природничо-наукового циклу також перешкоджає широкому використанню інтерактивних форм навчання;
- додаткові затрати часу, яких потребує використання інтерактивних форм навчання, не завжди можливі в рамках насиченого навчального плану;
- інтерактивні форми навчання потребують від викладача витрат сил і енергії, які в рамках граничного часового навантаження мають бути розподілені раціонально.

Необхідно зазначити, що всі ці труднощі можна подолати, якщо кожному з інтерактивних форм навчання використовувати дозовано.

Отже, взаємодоповнення традиційних та інтерактивних методів навчання сприятиме успішному формуванню й розвитку професійних навичок студентів медичних вишів.

Список використаної літератури

1. Балуєва О.В. Формування стратегічних напрямів діяльності вищих медичних навчальних закладів, спрямованих на удосконалення підготовки медичних кадрів/ О. В. Балуєва // Державне управління: удосконалення та розвиток. – 2010. – №3. – С. 10 - 12.
2. Главник О. Технології навчання дорослих / О. Главник, Г. Бевз. – К.: Главник, 2006. – С. 4 -7; 106-111.
3. Миленкова Р.В. Інноваційна культура: методичний супровід формування : навч.-метод. посіб. / Р.В. Миленкова. – Суми : УАБС НБУ, 2007. – 75 с.
4. Туркот Т. І. Педагогіка вищої школи : навч. посібник / Т. І. Туркот. – К.: Кондор, 2011. – 628 с.
5. Шевчук П. Інтерактивні методи навчання : навч. посібник / П.Шевчук, П.Фенрих. – Щецін : WSAP, 2005. – С. 7-23.