

як забезпечити спілкування англомовного студента з пацієнтами в процесі його практичного навчання. Чи зобов'язаний англомовний студент достатньо володіти українською мовою, щоб самостійно спілкуватися з пацієнтом і вивчати дані історії хвороби, чи все ж таки викладач має виконувати роль перекладача для забезпечення цього процесу.

З метою подолання цих труднощів необхідно спробувати поєднати класичну організацію системи навчально-методичного процесу в студентів-іноземців з англомовною формою навчання й інноваційні технології, що динамічно розвиваються в умовах сучасності й доступні в дистанційному режимі. Упровадження сучасних методів засвоєння й контролю знань у майбутніх лікарів ґрунтується на симуляційних, комп'ютерних та інтерактивних технологіях.

Ефективність упровадження новітніх технологій у навчальному процесі студентів-іноземців з англомовною формою навчання наочно демонструють показники успішності таких груп, які виявляються іноді вищими за вітчизняні групи. При цьому результати виявляються кращими як відразу після заняття, так і при віддаленому контролі якості знань.

Таким чином, порівняльний аналіз показав, що використання дистанційного навчання є досить ефективним для підвищення якості освіти іноземних студентів, зокрема в медичних ЗВО. Дистанційна освіта сьогодні — це продуктивна форма навчання, що швидко розвивається завдяки численним технологіям.

Дистанційна освіта дозволяє не лише подолати географічні кордони, а й уникнути тих труднощів, з якими стикається іноземний студент, залучити інших потенційних іноземних студентів, які не наважуються на переїзд до іншої країни.

Досвід підготовки іноземних громадян створює підстави для розгляду англомовної форми підготовки як самостійного процесу освіти з повноцінним методичним забезпеченням.

#### Список використаної літератури

1. Громова А. М. Підготовка акушер-гінекологів: сьогодення і майбутнє / Громова А. М., Мітюніна Н. І., Мартиненко В. Б., Ляховська Т. Ю. // Матеріали всеукраїнської навчально-наукової конференції з міжнародною участю. – Полтава, 2020. – С. 53-55.
2. Думанський Н. О. Класи сучасних технологій дистанційної освіти / Н. О. Думанський // Вісник Національного університету «Львівська політехніка». – Л., 2008. – № 610: Інформаційні системи та мережі. – С. 119–125.
3. Пилаєва Т. Історія розвитку дистанційної освіти в світі. Наукові записки Кіровоградського державного педагогічного університету імені Володимира Винниченка. Сер. : Педагогічні науки. 2016. Вип. 147. С. 114–118.
4. Сілкова О. В. Дидактичні умови впровадження інформаційно-комунікаційних технологій в процес навчання медичної та біологічної фізики іноземних студентів/ Сілкова О. В., Тронь Н. В., Лобач Ю. П., Ткаченко Ю. П. // Світ медицини та біології. – 2013. – №2(37). – С. 182-183.
5. Юфименко В. Г. Соціальні мережі як ефективне середовище комунікації в мовній підготовці іноземних студентів // Сучасна медична освіта: методологія, теорія, практика : матеріали Всеукр. навч.- наук. конф. з міжнар. участю (м. Полтава, 19 березня 2020 р.). – Полтава, 2020. – С. 272–275.
6. Aydin S. Foreign Language Learners' Interactions with Their Teachers on Facebook / S. Aydin // System :An International Journal of Educational Technology and Applied Linguistics. – 2014. – Vol.42. – Pp. 155-163.

## ВИКОРИСТАННЯ ТЕХНОЛОГІЇ ЕДЬЮТЕЙНМЕНТУ В ОСВІТНЬОМУ СЕРЕДОВИЩІ МЕДИЧНОГО УНІВЕРСИТЕТУ

*Ксьонз І. В., Гриценко Є. М., Пилипюк Є. В., Овчар О. В., Заколodна О. Е.*

Полтавський державний медичний університет

*Висвітлено можливості використання ігрової технології едьютейнменту в підготовці майбутніх лікарів. Показано взаємозв'язок едьютейнменту з іншими активними методами й технологіями навчання.*

**Ключові слова:** едьютейнмент, медицина, ділова гра, кейс-метод, веб-квест.

*The article presents the possibilities of using game technology of edutainment in the training of future doctors. The interrelation between edutainment and other active learning methods and technologies is shown.*

**Keywords:** edutainment, medicine, job-oriented game, case method, web quest.

Edutainment – технологія навчання, що розглядається як сукупність сучасних технічних і дидактичних засобів навчання, яка заснована на концепції навчання через розвагу [3]. Едьютейнмент відрізняється від традиційної парадигми навчання тим, що суб'єкт бере активну участь у процесі навчання. Він – активний споживач: висловлює особистісні переваги, проявляє суб'єктивну реакцію й досвід. Таким чином, при взаємодії інформативно-розважального й активного в навчанні суб'єкта як наслідок ми отримуємо знання, уміння, навички, індивідуальний досвід, суб'єктивні емоції. Ці поняття описують навчання, яке відрізняється від традиційної освітньої парадигми, що характеризується „фундаментальністю“, „прихильністю до класики“ і „установкою на консервативність“. Незважаючи на те, що основною метою едьютейнменту є навчання, складні теми не можуть бути вивчені швидко й легко. У таких випадках едьютейнмент не має бути веселим, але він може залишатися цікавим. «...одним із головних завдань едьютейнменту стає забезпечення задоволення реципієнта у процесі навчання, що може бути виражено, наприклад, у вигляді: цікавого змісту пропонованого матеріалу; задоволення від самостійного вирішення будь-якої задачі; соціальної взаємодії з іншими учнями; прогресу в навчанні; мотивуючого, що представляє сенс для учня, матеріалу, спорідненого до практичного аспекту його життя» [4]. Ідея едьютейнменту – це ідея яскравого інтерактивного навчання, максимально корисного й ефективного за змістом. Едьютейнмент переглядає роль здобувачів освіти, від яких очікується не пасивна участь, а залученість, відгук і активна взаємодія з науковими знаннями і практикою їх використання.

У рамках сучасної освіти до едьютейнменту дуже близькі методи активного навчання – способи активації навчально-пізнавальної активності студентів, які спонукають їх до активної мислячої та практичної діяльності в процесі опанування матеріалу. При цьому завдання викладача полягає в самостійному засвоєнні студентами знань у процесі активної пізнавальної діяльності. Ці методики й технології спрямовані на залучення студентів до самостійної пізнавальної діяльності та дають можливість для застосування знань. Для таких навчальних занять важливо те, що в засвоєнні знань, умінь і навичок мають брати участь усі психічні процеси, такі як мова, пам'ять, уява і т. ін.

У проєктній і науково-дослідницькій діяльності найчастіше застосовують такі методи активного навчання:

1. Виконання ситуаційних задач. Імітація реального випадку, реальної проблеми. Навчальний матеріал подається у вигляді реальної проблемної ситуації, а знання здобуваються в результаті активної та творчої роботи (індивідуально чи по групах).

2. Тренінгові технології. Навчання спрямоване на формування й удосконалення обмеженого набору компетенцій.

3. Творчі завдання. Вони потребують не простого відтворення інформації, а творчості, оскільки містять елемент невідомості й мають кілька підходів.

4. Робота в малих групах. Одна з найпопулярніших стратегій, тому що дає змогу всім студентам брати участь у роботі, практикувати навички співробітництва, міжособистісного спілкування (уміння активно слухати, генерувати загальну думку, нівелювати розбіжності в думках колег і т. п.), що неможливо у великому колективі.

5. Розвивальна кооперація. Для цього методу характерна постановка завдань, які важко виконати індивідуально, для яких потрібна кооперація, об'єднання учасників навчального процесу з розподілом внутрішніх ролей у групі (індивідуальне й колективне висування мети, колективне планування роботи, самостійний підбір інформації, ігрові форми організації процесу навчання і т. ін.).

Сутність цих методів полягає у формуванні в осіб, що навчаються, не академічних знань, а професійних компетенцій, які дозволяють творчо виконувати нестандартні завдання й генерувати унікальні ідеї для досягнення бажаних результатів. При цьому викладач виступає в ролі наставника, який зорієнтований не стільки на передачу конкретних знань, скільки на вироблення здібностей і мотивації самостійно знаходити необхідну інформацію, досліджувати і створювати [2].

Едьютейнмент у поєднанні з методами активного навчання дозволяє підвищити ефективність освітнього процесу за рахунок нових форм представлення інформації, її сприйняття, обговорення, аналізу й осмислення. Їх використання забезпечує ефективну організацію й послідовне здійснення ігрового освітнього процесу для досягнення високої зацікавленості й залучення осіб, що навчаються, а також упевненості й вмотивованості викладача. Ці технології створюють необхідні умови для розвитку вмінь самостійно мислити, орієнтуватися в новій ситуації, знаходити власні підходи до розв'язання проблем, сильно й позитивно впливають на підготовку студентів до професійної діяльності й на розвиток творчих здібностей майбутніх спеціалістів.

У технології едьютейнменту можуть поєднуватися теорія й реальна практика, дискусійний клуб, ігрова територія, лабораторія експериментів, квести, воркшопи, перформанси, ігри живої дії, презентації й багато іншого, що сьогодні популярне в різних галузях людської діяльності.

Кейс-метод – це метод навчання, заснований на розгляді реальних чи змодельованих як реальні практичних ситуацій. Цей метод дозволяє застосувати теоретичні знання для виконання практичних завдань. Кейс-метод найефективніший на завершальному етапі вивчення теми. Студенти отримують папку (кейс) з інформаційним матеріалом щодо досліджуваної теми. На підставі цих матеріалів здобувачам освіти висувається проблема і пропонується її розв'язання, ведеться аналітична переробка інформації. Оскільки передбачено, що немає єдиного розв'язання проблеми, здобувачі освіти мають обґрунтувати свою точку зору, використовуючи власні вміння й навички спілкування й ведення дискусії [4].

Веб-квест – це діяльність, орієнтована на дослідження, в якому вся інформація для студента чи її частина береться з інтернету. Відомо щонайменше 2 види веб-квестів. Освітня мета короткострокового веб-квесту – збирання інформації й отримання знання. Наприкінці короткострокового веб-квесту студент опрацює велику кількість інформації та спрямує її собі на користь. Короткостроковий веб-квест виконується за одне-три заняття. При вивченні дитячої хірургії розроблено сценарії рольових ігор як варіант кейс-методу й короткострокового веб-квесту.

Ділова гра – це моделювання конкретної ситуації, що виконується відповідно до заздалегідь запланованих правил і заданих даних. Дослідники проблеми ігрової імітації вважають, що ситуації, які закладаються в основу кожної гри, мають бути актуальними, повними. Застосовуючи цю форму навчання в медичних ЗВО, слід урахувати проблему рідкісних хворих. Клініцисти всіх профілів знають, що багато хвороб, передбачених навчальною програмою, трапляються досить рідко, і показати хворих, які мають «необхідну» нозологію, часто неможливо. Тому сенс навчального моделювання за допомогою діагностичних і лікувальних завдань, проблемних ситуацій і особливо навчальних ігор – забезпечити високу професійну підготовку [5]. Перед підготовкою до практичного заняття студенти отримують тему гри, її мету й завдання, список рекомендованих літературних джерел, проводять пошук додаткових даних у мережі «Інтернет». На практичному занятті ділова гра базується на одному з основних інтерактивних методів навчання у вищій медичній школі – методі малих груп. Мала група, що створюється, за умовами гри включає «лікаря», «дитину» (із зазначенням віку і статі) і «матір/ батька». Відомо, що групи з трьох студентів є найбільш стабільними груповими структурами з періодично виникаючими коаліціями, що зміщуються. За формою запропонована гра є навчальною й використовується для підготовки і тренування, формування вузьких знань, розвитку вмінь і навичок. Крім того, усі клінічні ігри за задумом мають бути односторонніми, коли всі гравці прагнуть до досягнення єдиної певної мети, бо всі вони переслідують єдину мету – якнайшвидшу оптимальну діагностику й ефективне лікування [1; 6].

Освітня мета довгострокового веб-квесту – це розширення й удосконалення знання. Після завершення довгострокового веб-квесту студент проаналізує велику кількість інформації, змінить її та продемонструє таким чином, щоб інші могли прокоментувати її онлайн чи офлайн. Довгостроковий веб-квест триває від тижня до місяця. Щоб досягти ясності мети для студента й ефективності виконання веб-квесту, він має містити в собі:

- 1) вступ, в якому встановлено термін і подано фонову інформацію;
- 2) здійсненне й цікаве завдання;
- 3) набір джерел інформації, необхідних для виконання завдання;
- 4) опис процесу виконання завдання. Процес має бути поділений на зрозумілі й докладно описані кроки;
- 5) посібник з організації зібраної інформації;
- 6) висновок, який надає квесту завершеності, нагадує студентам, що вони вивчили, і, можливо, мотивує їх продовжувати дослідження в інших сферах [4].

Веб-квести є груповою діяльністю, але вони можуть бути проведені й поодиночі, наприклад, при дистанційній освіті або в бібліотеці. Веб-квести можуть бути посилені мотиваційними елементами, такими як ігрові ролі, які спонукають учасників квесту спілкуватися один з одним, і сценарієм, у межах якого треба працювати. Довгострокові веб-квести використовуємо в організації науково-дослідної роботи студентів – членів студентської наукової групи.

#### Список використаної літератури

1. Гриценко Є. М., Овчар О. В., Заколдна О. Е. Інтерактивні методи навчання з використанням методики «стандартизований пацієнт» у викладанні клінічних дисциплін. Вісник проблем біології і медицини. 2020. Вип. 3 (157). С. 181-183.
2. Гуреміна Н.В., Путинцева Л.В. Эдьютейнмент как эффективная технология развития творческого потенциала личности в учебном процессе. Russian Journal of Education and Psychology. 2016. №3-2 (59). С.88-94.
3. Кобзева Н.А. Edutainment как современная технология обучения. Ярославский педагогический вестник. 2012. № 4. Т. II (Психолого-педагогические науки). С. 192-195.
4. Сапух Т. В. Применение технологии «эдьютейнмент» в образовательной среде университета. Вестник ТГПУ (TSPU Bulletin). 2016. 8 (173). С. 30-34.
5. Смирнова А. С., Бабкина Т. М. Интерактивные модели STEM-образования в медицинском ВУЗе. Наукові записки. Серія: Педагогічні науки. 2018. Вип. 168. С. 268-231.
6. Філоненко М. М. Методика викладання у вищій медичній школі на засадах компетентнісного підходу: методичні рекомендації для викладачів та здобувачів наукового ступеня доктора філософії (PhD) ВМ(Ф)НЗ України. К., 2016. 88 с.

## СУЧАСНИЙ ВИКЛАДАЧ МЕДИЧНОГО ВИШУ: ЯКІ РИСИ ТА ЯКОСТІ ЙОМУ ПРИТАМАННІ?

*Кузь Г.М., Єрис Л.Б., Тесленко О.І., Баля Г.М., Кузь В.С.*

Полтавський державний медичний університет

*Перспективи освітньої діяльності медичного університету залежать від інноваційного потенціалу науково-педагогічного колективу й кожного викладача. Його особистісні риси, якості й можливості відіграють важливу роль у виконанні педагогічних завдань у конкретних умовах.*

**Ключові слова:** медичний університет, риси і якості науково-педагогічного працівника.

*The prospects of the educational activity of the medical university depend on the innovative potential of the scientific and pedagogical team and each teacher. His personal traits, qualities and capabilities play an important role in solving pedagogical tasks in specific conditions.*

**Keywords:** medical university, features and qualities of a scientific and pedagogical worker.

Проведення медичної освіти в Україні відбувається згідно з такими нормативними документами: розпорядження Кабінету Міністрів України від 27 лютого 2019 року №95 «Про схвалення Стратегії розвитку медичної освіти в Україні», затверджене Стандартом вищої освіти України за спеціальністю «Стоматологія» для другого (магістерського) рівня вищої освіти, що затверджений і введений у дію наказом Міністерства освіти і науки №879 від 24 червня 2019 року; Стандарт вищої освіти зі спеціальності «Медицина» для другого (магістерського) рівня вищої освіти (наказ МОН № 1197 від 08.11.2021 року). Документи називають об'єкти професійної діяльності випускника, указують цілі навчання, докладно описують теоретичний зміст предметної галузі, методи, методики й технології, якими має оволодіти здобувач вищої освіти для застосування на практиці, а також інструменти й обладнання (об'єкти/предмети, пристрої та прилади), які здобувач вчиться застосовувати й використовувати у фаховій діяльності. Надано детальний перелік компетентностей випускника.

Проте перспективи передової освітньої діяльності медичного університету залежать не лише від інноваційного потенціалу нововведення, а й від інноваційного потенціалу науково-педагогічного колективу, конкретного викладача, оцінювання якого здійснюється за певними критеріями:

1) сприйнятливість до нового. Цей критерій характеризує здатність педагогічного працівника передбачати розвиток і результати роботи, потребу в постійному професійному зростанні. Сприйнятливий до нового педагог постійно стежить за передовим досвідом у своїй сфері діяльності, намагається впровадити його. Він системно й наполегливо займається самоосвітою, розвиває власні ідеї в процесі педагогічної діяльності, прогнозує й аналізує свою діяльність, ефективно взаємодіє з колегами, науковими установами, орієнтується на перспективи власного творчого розвитку;

2) підготовленість до освоєння нововведень. Ідеться про інформованість науково-педагогічних працівників щодо інновацій, наявність і усвідомлення ними потреби у зміні й оновленні педагогічного процесу; умотивованість їх на розроблення й освоєння нововведень; належна система знань і вмінь для успішної реалізації професійної діяльності, достатній комплекс знань і вмінь для дослідницької діяльності;

3) ступінь новаторства науково-педагогічних працівників і колективу навчального закладу. У результаті оцінювання ступеня новаторства кожен викладач може бути атестований як педагог «новатор», педагог «передовик»,