

ЗАСТОСУВАННЯ МЕТОДІВ АКТИВНОГО НАВЧАННЯ У ВИКЛАДАННІ ДИСЦИПЛІН ГУМАНІТАРНОЇ ТА СОЦІАЛЬНО-ЕКОНОМІЧНОЇ ПІДГОТОВКИ

Андрейко С.С., Сизоненко Н.В.

Медичний коледж ВДНЗ України «Українська медична стоматологічна академія»

У статті обґрунтовується доцільність застосування методів активного навчання у викладанні дисциплін гуманітарної та соціально-економічної підготовки в медичному коледжі.

Ключові слова: методи активного навчання, ігрові технології, ділові ігри, метод проекту, дискусії.

Одним зі стратегічних завдань підготовки медичних працівників є досягнення високого рівня підготовки майбутніх фахівців, формування в них соціальної та трудової активності.

Сучасний конкурентоспроможний працівник - це працівник, здатний швидко адаптуватися до мінливих обставин, швидко приймати рішення, постійно нарощувати свій інтелектуальний потенціал, бути схильним до пошуку нестандартних рішень різноманітних життєвих і професійних проблем. Тому специфіка підготовки майбутніх медичних спеціалістів у сучасних умовах висуває особливі вимоги до процесу їх навчання. У результаті навчання студенти мають отримати не просто найсучасніші теоретичні знання, а знання, які допоможуть розвинути творчі здібності, ініціативність, самокритичність і можливість до самореалізації. Отже, успішне розв'язання цих проблем залежить від готовності саме педагогічного колективу до впровадження в навчальний процес методів активного навчання.

До методів активного навчання належать методи, при застосуванні яких студент змушений активно здобувати, переробляти й реалізовувати навчальну інформацію, подану в такій дидактичній формі, яка забезпечує об'єктивно й значно вищі порівняно з традиційними способами результати навчання практичної діяльності [1]. Саме в цьому напрямі працюють викладачі циклової методичної комісії гуманітарної та соціально-економічної підготовки.

Серед багатьох видів методів активного навчання на заняттях із дисциплін гуманітарного циклу особлива увага приділяється ігровим технологіям, покликаним активізувати процес навчання і наблизити його до реальної професійної діяльності, адже використання гри в навчальному процесі - допомога в самовдосконаленні, подоланні внутрішнього конфлікту, стимулюванні піднесеного настрою, активній мобілізації.

Ігрові прийоми, які використовують викладачі циклової комісії гуманітарної та соціально-економічної підготовки, такі: інтелектуальні ігри, ділові ігри, бліцтурніри, історичні диктанти, ігри-тренінги, вправи на визначення помилок у теоретичних твердженнях та означеннях, складання й розгадування кросвордів, рольові ігри тощо.

Дидактична гра - це спосіб взаємодії педагога і студентів, зумовлений ігровою ситуацією, що веде до реалізації дидактичних завдань і цілей навчання. Мета дидактичних ігор - активізувати процес пізнання студентської аудиторії, заглибитися в зміст дисципліни, що вивчається; розвинути навички колективної взаємодії, набути досвід творчої діяльності, а також визначити рівень підготовки майбутніх керівників і фахівців до професійної діяльності.

Структура розгорнутої ігрової діяльності обов'язково містить такі компоненти: спонукальний (потреби, мотиви, інтереси, прагнення, які визначають бажання брати участь у грі); орієнтувальний (вибір засобів і способів ігрової діяльності); виконавчий (дії, операції, які дають можливості реалізувати ігрову дидактичну мету); контрольнооцінний (коригування та стимулювання активності в ігровій діяльності).

Головним питанням у діловій грі виступає питання «Що було б, якби...?». Метод розкриває

особистісний потенціал студента: кожний учасник може діагностувати свої можливості поодиноці, а також і в спільній діяльності з іншими учасниками. У процесі підготовки й проведення ділової гри кожний учасник має можливість для самоствердження й саморозвитку. Викладач допомагає студентові стати в грі тим, ким він хоче бути, показати йому самому його кращі якості, які розкриваються в спілкуванні.

Ціль ділової гри - сформувати певні навички й уміння студентів у їх активному творчому процесі.

Використання в навчальній діяльності ігор, на наш погляд, забезпечує:

- активізацію мислення і поведінки студентів;
 - високий рівень залучення студентів до навчального процесу;
 - самостійність у прийнятті рішення;
 - формування великої кількості горизонтальних зв'язків між студентами, тісну взаємодію з викладачами,
 - посилення емоційності, творчий характер заняття;
 - бажання здобути вміння, навички за відносно короткий термін.
- З огляду на те, що велика за обсягом кількість матеріалу з дисциплін гуманітарного циклу вноситься на самостійне опрацювання, ефективним методом, який допомагає в обробці інформації, стає метод проектів - дослідницьких, творчих, інформаційних. Цей вид діяльності для студентів не є новим, адже отримав належне застосування в школі. «Метод проектів передбачає певну сукупність навчально-пізнавальних прийомів, що дозволяють вирішити певну проблему під час самостійних дій з обов'язковою презентацією результатів. Якщо говорити про метод проектів як педагогічну технологію, то вона передбачає сукупність дослідницьких проблемних методів, творчих за своєю діяльністю [2]».

Метод проектів дає можливість студенту як вільно обирати тему самостійно, так і опрацьовувати теми, задані керівником. Орієнтовна тематика проектів із дисциплін гуманітарного циклу така: «Відома та невідома Полтавщина», «Козацькі літописи - літературна пам'ятка духовної культури України», «У світі любові і краси. Доробок українських художників», «Сучасна Україна. Наукові досягнення», «Галерея забутих імен», «Культура і людина».

Важливо, що спільна діяльність студентів під час роботи над проектом реально демонструє широкі можливості співпраці, в ході якої ставляться цілі, визначаються оптимальні засоби їх досягнення, розподіляються обов'язки, всебічно виявляється компетентність особистості.

Важливим засобом не тільки навчання, а й виховання є дискусійні методи. Елементи дискусії (суперечки, зіткнення позицій, навмисне загострення і навіть перебільшення протиріч у обговорюваному змістовому матеріалі) застосовуються як на практичних і семінарських заняттях, так і на деяких лекціях.

Предмет дискусії - не тільки змістові проблеми, а й моральні, а також міжособистісні відносини самих учасників групи. Результати таких дискусій, особливо коли створюються конкретні ситуації морального вибору, набагато сильніше впливають на молоду людину, ніж просте засвоєння деяких моральних норм на рівні знання.

Отже, застосування викладачами методів активного навчання прискорює процес закріплення і поглиблення знань, удосконалює вміння їх застосовувати, посилює мотивацію навчальної діяльності та допомагає в адаптації студентів до різних ситуацій.

Список використаної літератури

1. Щербань П.М Навчально-педагогічні ігри у вищих навчальних закладах / П.М. Щербань - К . Вища школа, 2004. - 207 с.
2. Полат Е.С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования/ Е.С.

Полат. - М.. 2000. - 272 с.

3. Ортинський В.Л. Педагогіка вищої школи/ В.Л. Ортинський. - К.: Центр учбової літератури 2003. - 472 с