

4. McCarthy C. Interview with Oprah Winfrey. *Oprah Winfrey Show*. ABC. 5 June 2007.
5. McCarthy C. *The Road* [E-book]. NY : Alfred A. Knopf, 2006. 213 p.
6. Messiahs. *The Encyclopedia of Science Fiction* (4th ed.) / Clute, John; Langford, David, eds. London and Reading: SFE Ltd and Ansible Editions, 2021. 1440 p. URL : <https://sf-encyclopedia.com/entry/messiahs> (Last accessed: 09.11.2023).
7. Penton J.G.R. *The Last of Us* and the Dark Side of Love. *Literary Analyses*. March 14, 2023. URL: <https://medium.com/sci-fi-lore/the-last-of-us-and-the-dark-side-of-love-c24725ed73> (Last accessed: 09.11.2023).

УДК 378: 811.161.1

Ксьонз І.В., Гриценко Є.М.,
Пилипюк Є.В., Овчар О.В.

Полтавський державний медичний університет м. Полтава, Україна

ДІЛОВА ГРА ЯК МЕТОД АКТИВНОГО НАВЧАННЯ ПРИ ВИВЧЕННІ КЛІНІЧНИХ ДИСЦИПЛІН

У статті розглядається одна із сучасних технологій при інтерактивному навчанні – ділова медична гра. Ділова медична гра є одним із важливих видів навчальної діяльності при підготовці здобувачів освіти до роботи в медичній сфері, яка є сполучною ланкою між навчальним процесом та реальною ситуацією професійного спілкування. У статті представлено процес організації та технологія проведення медичної ділової гри. У процесі ділової медичної гри на заняттях з дитячої хірургії здобувачі освіти максимально залучені до професійного спілкування, що допомагає здійснювати всебічну підготовку до проходження клінічної практики.

Ключові слова: ділова медична гра, професійна діяльність, професійне спілкування, інтерактивні методи навчання.

The article describes one of the modern technologies in interactive studying - a business medical game. A business medical game is one of the most important types of educational activities in preparing study applicants for work in the medical field, which is a link between the educational process and a real situation of professional communication. The article reviews the process of organizing and technology of performing a medical business game. In the process of medical business game in pediatric surgery classes, students are maximally involved in professional communication, which helps to be comprehensively prepared for clinical practice.

Keywords: business medical game, professional activity, professional communication, interactive studying methods.

Ігрове імітаційне моделювання різних проблем і конкретних ситуацій знаходить все більше поширення в різних сферах людської діяльності, зокрема й в навчанні майбутніх лікарів. Ділова гра, поряд з іншими інтерактивними формами навчання сприяє формуванню аналітичних умінь – усвідомлених розумових дій та операцій (аналізу, синтезу, порівняння, зіставлення, класифікації, встановлення причинно-наслідкових зв'язків, узагальнення та ін.), розвиток яких здійснюється у процесі цілеспрямованої, мотивованої, спеціально організованої діяльності, що спирається на знання, а також в результаті вирішення здобувачами освіти проблемних ситуацій, що стимулюють їх розумову активність. Ділова гра – це своєрідне моделювання процесів та механізмів прийняття рішень з використанням різних моделей та групової роботи. Застосування ділових ігор у процесі навчання сприяє

розвитку професійних компетентностей, формує вміння аргументовано захищати свою точку зору, аналізувати та інтерпретувати одержувану інформацію, працювати у групі. Ділова гра також сприяє прищепленню певних соціальних навичок та виховання правильної самооцінки. Навчальна гра в медичному ВНЗ має бути тим інтегральним методом навчання та контролю, який може закласти ефективний алгоритм пізнавальних дій студента, мотивувати їх до постійного розширення знань з дисципліни, що вивчається, сприяти формуванню загальних та спеціальних компетентностей здобувачів вищої освіти.

При вивченні конкретної теми викладач далеко не завжди має змогу продемонструвати відповідний клінічний випадок. До того ж в педіатричній клініці, особливо хірургічного профілю, маленькі пацієнти та їх батьки знаходяться в стані психологічного стресу, атмосфері невизначеності, очікуванні можливого оперативного втручання і часто відмовляються спілкуватися зі студентами та стажистами. І тут навчальна гра на цю тему компенсує відсутність хворого [2, С. 181]. Перед проведенням ділової гри необхідно розробити сценарій, план, інструктаж для кожної ролі, творчі професійно орієнтовані завдання та підготувати відповідне матеріальне оснащення. Визначальну роль у діловій грі має сценарій або блок-структура [1, С. 520].

Введення в гру. Ознайомлення учасників гри з метою, завданнями та умовами гри, інструктаж щодо правил проведення гри. При підготовці до практичного заняття здобувачі освіти отримують тему гри, її мету та завдання, список рекомендованих літературних джерел, проводять пошук додаткових даних в мережі Інтернет. При підготовці до медичної ділової гри та до науково-дослідного проекту здобувачам освіти бажано використовувати засоби мультимедіа. У цих випадках використання засобів інформатизації значно розширює діапазон можливостей для вивчення та викладання дисципліни. Викладач може застосовувати готові електронні ресурси, а також створювати власні навчальні електронні видання та інтерактивні навчальні завдання, забезпечуючи можливість наочного викладу матеріалу та його швидкого та ефективного засвоєння здобувачами освіти.

Поділ ролей серед здобувачів вищої освіти. На практичному занятті ділова гра базується на одному з основних інтерактивних методів навчання в вищій медичній школі – методі малих груп. Відомо, що групи з трьох студентів є найбільш стабільними груповими структурами з періодично виникаючими коаліціями, що зміщуються [4, С. 20]. Мала група, що створюється, за умовами гри включає «лікаря», «дитину» (з зазначенням віку та статі) та «мати/ батька». В наших умовах варіант симуляційної форми «стандартизований пацієнт» може бути використаний в поєднанні з іншими інтерактивними формами навчання. При достатньому опануванні навчальним матеріалом студент може і повинен вміти відтворити клінічні прояви відомих захворювань при класичному перебігу та різноманітних варіантах, виступаючи в даному випадку як «стандартизований пацієнт» [2, С.182].

Занурення в гру. Здобувачі вищої освіти отримують завдання,

знайомляться із запропонованою ситуацією. Рольова гра імітує (створює) ситуацію звернення до лікаря – хірурга батьків з хворою дитиною та розпочинається з опитування, визначення скарг та анамнезу захворювання. Завданням цього етапу є формування вмінь чітко, логічно, зрозуміло сформулювати питання, сформулювати їх послідовність, уникаючи такого недоліку опитування як хаотичність.

Проблематизація. Учасники гри аналізують запропоновану ситуацію, здійснюють діагностику і ранжування проблем, домовляються про термінологію, отримують не тільки інформацію, матеріали для аналізу, але і установки поведінки і правил гри, отже, відбувається процес ознайомлення з правилами і входження в рольову поведінку.

Ігровий процес. Здійснюється пошук або вироблення варіантів рішень, прогнозування можливих потенційних проблем, ризиків і інших наслідків розглянутих проблем і конкретних дій. В ході дискусії виробляється колективне рішення і подальший проект гри. За умовами гри «дитина» та «мати/батько» очікують питання лікаря. Здобувачі освіти, що грають роль «дитини» та її «матері/батька», також мають чітко знати клінічні прояви гострої хірургічної патології органів черевної порожнини у дітей, демонструючи ці знання у відповідях на питання, що ставить «лікар». В типових випадках основною скаргою при підозрі на гострий апендицит у дитини є болі в животі. Деталізуючи цю скаргу шляхом питань: коли почали турбувати болі? Який характер (постійний чи нападаподібний) вони мають? де локалізується біль? «лікар», ще на початковому етапі опитування може прийти до попереднього висновку чи обґрунтовані підозри на гострий апендицит у дитини. Моделюючи умови гри, акцентуючи окремі аспекти, імітуємо різні клінічні ситуації, як то варіанти перебігу при атиповому розташуванні апендиксу, апендицит у дітей раннього віку та ін.

На наступному етапі при огляді «стандартизованого пацієнта» «лікар» демонструє свої вміння та навички об'єктивного обстеження, насамперед перкусії та пальпації живота. «Пацієнт», в залежності від умов, які були йому запропоновані, повинен продемонструвати у відповідь чи то класичні ознаки патології чи їх варіанти. Враховуючи вікові аспекти, «дитині» може бути запропоновано приховувати свої відчуття, демонструючи реакцію на біль при пальпації лише мімікою та відштовхуванням руки хірурга.

На третьому етапі «хірург» формулює попередній діагноз, підтверджуючи чи виключаючи гостру хірургічну патологію органів черевної порожнини у дитини, формує перелік додаткових лабораторних та інструментальних методів дослідження, результати яких йому надаються.

У багатокomпонентній діловій грі бере участь вся підгрупа. Робота проводиться у навчальній аудиторії. Кожен з студентів виконує певну роль у грі, яка обирається шляхом жеребкування, що дозволяє більш об'єктивно оцінити ступінь теоретичної підготовки кожного здобувача освіти. У групі визначаються наступні ролі: «пацієнт», «лікар хірург», «лікар відділення функціональної діагностики», «лікар-лаборант», а також при необхідності лікарі вузьких спеціальностей: «інфекціоніст»,

«пульмонолог», «гастроентеролог», «гематолог», «ревматолог» та інші. На обговорення творчих завдань у малих групах виділяється певний час. Після чого необхідно визначити групову позицію за творчим завданням — сформулювати остаточний діагноз за результатами обстеження «дитини» з визначенням подальшої лікувальної тактики

Загальна дискусія. Гравці презентують і обґрунтовують свої рішення, в ході заняття активно працюють «експерти», оцінюючи ситуацію і роботу команди. Із приводу підсумків дискусії може виступити і викладач, але лише з коментарями за змістом дискусії, а не по всій грі.

Підведення підсумків гри. Після проведення гри необхідно зробити висновки, проаналізувати результати, дати оцінку та дати можливість самооцінки, а також дати подальші рекомендації. Експерти дають оцінку запропонованим шляхів вирішення пропонуваніх творчих завдань, здійснюють порівняльний аналіз запропонованого шляху рішення з рішеннями інших малих груп. Оцінюються рішення та проекти, відбувається знайомство з різними стратегіями, визначається їх ефективність і конкурентоспроможність. На цьому етапі підраховуються бали, штрафні та заохочувальні, виявляються кращі гравці, гра отримує логічне завершення.

«Вивантаження» з гри. Відбувається вивантаження учасників з ігрового процесу. Завершальна частина гри може бути присвячена роздумам учасників про перспективи використання в навчальному процесі такого роду технологій навчання.

У процесі ділової медичної гри на заняттях з клінічних дисциплін здобувачі освіти максимально залучені до професійного спілкування, що допомагає здійснювати всебічну підготовку до проходження клінічної практики.

Список використаних джерел

1. Гриджук Т.І., Дрогомерецька О.І., Костіцька І.О., Курилів Г.М. Застосування інтерактивних технологій як основа модернізації медичної освіти у вищих медичних закладах. *Спеціальний тематичний випуск «Вища освіта України у контексті інтеграції до Європейського освітнього простору»*. 2019. Т.IV, №6. Книга 2. С. 516-525.
2. Гриценко Є. М., Овчар О. В., Закоłodна О. Е. Інтерактивні методи навчання з використанням методики "Стандартизований пацієнт" у викладанні клінічних дисциплін. *Вісник проблем біології і медицини*. 2020. Вип. 3. С. 181–183.
3. Єгудіна Є. Д., Ханюков О. О., Головач І. Ю., Калашникова О. С., Сапожниченко Л. В. Ділова гра, як метод активного навчання для студентів 6 курсу при вивченні дисципліни "Внутрішня медицина" (огляд літератури та власний досвід). *Вісник проблем біології і медицини*. 2018. Вип. 4(2). С. 217-222.
4. 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.: Центр учбової літератури, 2016. 88 с.