

УДК 378.147:378.096(615.1)

*І.О. Дорошкевич*Вінницький національний медичний
університет ім. М.І. Пирогова**ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ
МЕТОДІВ НАВЧАННЯ СЕРЕД СТУДЕНТІВ
ФАРМАЦЕВТИЧНОГО ФАКУЛЬТЕТУ****Ключові слова:** інтерактивні
методи навчання, рольова гра.**Резюме.** У статті розглянуто використання інтерактивних методів навчання серед студентів фармацевтичного факультету, а саме метод рольових ігор. Показано переваги впровадження інтерактивної форми викладання в навчально-педагогічний процес для підвищення теоретичної та практичної підготовки майбутніх спеціалістів.**Вступ**

Зміна вектора освітнього процесу з підходу, заснованого на знаннях, на практично-орієнтований, неминуче призвело до постановки проблеми технологій і методів навчання, якими ця практично-орієнтованість досягатиметься.

Основне завдання вищої освіти на сучасному етапі полягає у формуванні творчої особистості фахівця, здатного до саморозвитку, самоосвіти, інноваційної діяльності. Вирішення цього завдання навряд чи можливо тільки шляхом передачі знань в готовому вигляді від викладача до студента. Необхідно перевести студента з пасивного споживача знань в активного їх творця, що вмє сформулювати проблему, проаналізувати шляхи її вирішення, знайти оптимальний результат і довести його правильність. У цьому зв'язку навчальний процес у вищому навчальному закладі передбачає поетапне і послідовне оволодіння кожним студентом знаннями на теоретичному і практичному рівні з обов'язковою реалізацією таких функцій, як формування особистості і, звичайно ж, розвиток інтелектуальних здібностей, що визначають індивідуальний спосіб мислення та сприяють саморозвитку особистості [5].

Мета дослідження

Удосконалення методів навчання при викладанні предмету "Фармацевтична опіка" для студентів фармацевтичного факультету.

Матеріали і методи

Першорядну роль у досягненні поставлених цілей грають активні та інтерактивні форми і методи навчання. При активному навчанні студент більшою мірою виступає суб'єктом навчальної діяльності, ніж при пасивному навчанні, вступає в діалог із викладачем, бере активну участь у пізнавальному процесі, виконуючи творчі, пошукові, проблемні завдання [1].

Інтерактивні методи навчання найбільш відповідають особистісно-орієнтованому підходу, так як вони припускають співнавчання (колективне, © І.А. Дорошкевич, 2015

навчання у співпраці), причому і студент, і викладач є суб'єктами навчального процесу [2]. Викладач частіше виступає лише в ролі організатора процесу навчання, лідера групи, творця умов для ініціативи студентів. Навчання з використанням інтерактивних освітніх технологій передбачає відмінну від звичної логіки освітнього процесу: не від теорії до практики, а від формування нового досвіду до його теоретичного осмислення через застосування [3]. Виділяють наступні загальні результати і ефекти інтерактивного навчання:

1. Інтерактивні методи навчання дозволяють інтенсифікувати процес розуміння, засвоєння і творчого застосування знань при вирішенні практичних завдань.

2. Інтерактивне навчання підвищує мотивацію і замученість учасників у вирішенні обговорюваних проблем, що дає емоційний поштовх до подальшої пошукової активності учасників, спонукає їх до конкретних дій, процес навчання стає більш осмисленим.

3. Інтерактивне навчання формує здатність мислити не ординарно, по-своєму бачити проблемну ситуацію, виходити з неї; обґрунтовувати свої позиції, свої життєві цінності; розвиває такі риси, як вміння вислуховувати іншу точку зору, вміння співпрацювати, вступати в партнерське спілкування, виявляючи при цьому толерантність і доброзичливість по відношенню до своїх опонентів.

5. Використання інтерактивних технологій навчання дозволяє зробити контроль за засвоєнням знань і вмінням застосовувати отримані знання, вміння та навички в різних ситуаціях більш гнучким [4].

Серед інтерактивних методів навчання слід виділити: кейс-метод (метод випадків і ситуацій), метод рольових ігор, ділову гру, метод критичних інцидентів, метод комунікативно-ситуативного моделювання, метод мозкового штурму.

На кафедрі клінічної фармації і клінічної фармакології для поліпшення засвоєння дисциплін широко використовуються різноманітні методи активного навчання, у тому числі рольові ігри

(ділові, імітаційні), в яких головним є імітаційна модель об'єкта пізнання.

Суть методу ситуаційно-рольової гри полягає в імпровізованому розігруванні ситуації, що моделює типове для даної групи діяльність і проблеми, які виникають у ході цієї діяльності. У грі беруть участь кілька студентів, які по ходу гри виконують ролі окремих персонажів ситуації. Існують численні модифікації ситуаційних ігор із використанням різних методик. Їх вибір визначається конкретними педагогічними завданнями.

Рольова гра повинна будуватися на кількох принципах, головними з яких є:

- принцип імітаційного моделювання конкретних умов і динаміки подій, тобто реальних умов професійної діяльності;

- принцип спільної діяльності передбачає залучення в пізнавальну діяльність декількох учасників;

- принцип діалогічного спілкування. Діалог, дискусія з максимальною участю граючих, здатні створити творчу атмосферу і домогтися розуміння студентами аспектів майбутньої професійної діяльності;

- дотримання етики і деонтології правових норм відповідно до професійної діяльності майбутнього спеціаліста.

Модельована в грі ситуація повинна максимально наближатися до реальної дійсності. Ситуація включає в себе: сюжет гри, поставлену проблему, характер заданих відносин і виконуваних ролей [3].

Результати дослідження та їх обговорення. Проведення рольової гри включає наступні етапи. Етап перший - ознайомлення студентів з вихідною інформацією: 1) викладення вихідної інформації викладачем, спільне визначення завдань гри; 2) розподіл ролей.

Етап другий - проведення гри: 1) виконання учасниками рольових функцій; 2) керування ходом гри; 3) аналіз результатів гри студентами; 4) підбиття підсумків гри викладачем.

Післяігрова дискусія має на меті: встановити проблеми і явища, які мали місце у грі; встановити, чи мають місце в реальному житті подібні зразки поведінки; запропонувати, що потрібно змінити в грі та/або в реальному житті, щоб досягти кращого результату [3].

Сценарій гри може виглядати наступним чином: студентам роздаються ролі: викладач називає "пацієнтові" (відвідувачу аптеки) його діагноз, невідомий іншим учасникам, "пацієнт" пред'являє скарги, характерні для даного діагнозу та клінічної картини (закріплення знань симптоматики основних захворювань), "провізор" виходячи з

отриманих даних повинен визначити алгоритм дій згідносимптоматики та видати відповідний ОТС-препарат. Студентам з високим рівнем підготовки відводиться роль "експерта-аналітика", який стежить за подіями, оцінює і коригує дію "провізора".

Мета навчальної гри по даній темі полягає у виявленні певних компетенцій:

- конкретних знань з фармакотерапії захворювань, що призводять до виникнення лихоманки та їх диференціальної діагностики;

- комунікативних навичок, які виявляють при знайомстві з хворим, встановленні з ним довірчих відносин, вмінні опитати хворого, роботі в команді.

Розподіл ролей проводиться наступним чином: модератор (роль педагога або сам педагог), пацієнт (відвідувач аптеки), провізор аптеки, експерт-аналітик.

Розглянемо приклад рольової гри зі студентами фармацевтичного факультету на тему "Фармацевтична опіка хворих з лихоманкою". Студент-пацієнт (відвідувач аптеки) повинен сформулювати скарги, що характерні в даній ситуації, змодельовати клінічні ознаки захворювання у вигляді окремих симптомів, характерних для даного конкретного випадку - лихоманка на тлі гострої респіраторної вірусної інфекції у чоловіка 36 років.

Завдання фармацевта полягає у дотриманні алгоритму дій відповідно до протоколів провізора при відпуску без рецептурних лікарських засобів для симптоматичного лікування поширених порушень стану здоров'язгідно наказу МОЗ України № 284 від 16.05.11 р. Даний етап гри включає проведення опитування хворого з метою отримання інформації про тривалість та інтенсивність основного і супутніх симптомів, які заходи було вжито до звернення в аптеку та подальшого правильного вибору ОТС-препарату. Важливим аспектом є виключення загрозливих симптомів, що вимагають негайного звернення до лікаря, оскільки можуть бути проявами інших захворювань та загрожувати життю хворого.

Експерт-аналітик покроково аналізує роботу всіх учасників гри, оцінює етапи роботи з хворим.

Педагог, відзначаючи позитивні сторони і недоліки виконавців ролей, спонукає до дискусії, дає можливість учасникам захистити окремі позиції, визначає рівень засвоєння знань, професійних умінь і навичок з даної теми.

Протягом заняття моделюються ситуації різного характеру щодо обраної теми, що включає в себе різний вік, стать, наявність супутніх фізіологічних та патологічних станів у пацієнта. Це дає

змогу формувати і оцінювати декілька команд студентів та залучати всю групу до активного вирішення поставлених проблем згідно тематики практичного заняття.

Використання такої ігрової форми наближає практичне заняття до реальних ситуацій роботи фармацевта-провізора і дозволяє провести заняття жваво і цікаво, що підвищує інтерес студентів як до даного заняття, так і до предмета взагалі. Рольова гра дає можливість об'єктивно оцінити підготовку студента до заняття; розвиває навички спілкування з відвідувачем аптеки; розвиває вміння формулювати думку з використанням професійних термінів.

Висновки

Рольова гра сприяє розвитку творчого потенціалу та пізнавального інтересу до предмета. Аналіз проведення гри допомагає об'єктивно оцінити рівень підготовленості студента. В основу рольової гри покладено принцип моделювання умов професійної діяльності шляхом вирішення різних ситуацій. При цьому відпрацьовується можливість індивідуальної та групової оцінки діяльності учасників гри. Професійно орієнтовані рольові ігри підвищують мотивацію студента до вивчення теми заняття, кращому засвоєнню теоретичного матеріалу, так як розігрується клінічна ситуація наближена до його майбутньої професійної діяльності.

Перспективи подальших досліджень

Для підвищення ефективності педагогічного процесу та зацікавленості студентів при вивченні дисципліни необхідно впроваджувати різноманітні методики викладання, що включають як методи "старої школи" теоретичної підготовки, так і інноваційні технології практичної спрямованості.

Література. 1. Лисунець О.В. Роль методів інтерактивних технологій навчання у підготовці студентів факультету

медичної психології дисципліни "Педіатрія" / О.В. Лисунець // Вісник Вінницького національного медичного університету. - 2014. - № 2. - Т. 18. - С. 568-571. 2. Нагайчук В.В. Застосування інтерактивних технологій навчання для викладання у вищих медичних навчальних закладах / В.В. Нагайчук // Вісник Вінницького національного медичного університету. - 2013. - № 2. - Т. 17. - С. 456-459. 3. Артюхина А.И., Марьмова Е.Б., Македонова Ю.А., Фирсова И.В. Интерактивный метод обучения в медицинском вузе на примере ролевой игры / А.И. Артюхина // Успехи современного естествознания. - 2014. - № 4. - С. 122-126. 4. Гуцин Ю.В. Интерактивные методы обучения в высшей школе / Ю.В. Гуцин // Психологический журнал Международного университета природы, общества и человека "Дубна". - 2012. - № 2. - С. 1-18. 5. Ходжаян А.Б., Агранович Н.В. Особенности организации эффективной самообразовательной деятельности студентов в медицинском вузе / А.Б. Ходжаян // Фундаментальные исследования. - 2011. - № 11. - С. 149-153.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ СРЕДИ СТУДЕНТОВ ФАРМАЦЕВТИЧЕСКОГО ФАКУЛЬТЕТА

И.А. Дорошкевич

Резюме. В статье рассмотрено использование интерактивных методов обучения среди студентов фармацевтического факультета, а именно метод ролевых игр. Показаны преимущества внедрения интерактивной формы преподавания в учебно-педагогический процесс для повышения теоретической и практической подготовки будущих специалистов.

Ключевые слова: интерактивные методы обучения, ролевая игра.

USAGE OF INTERACTIVETRAINING METHODS AMONG STUDENTS OF PHARMACEUTICAL FACULTY

I.O. Doroshkevich

Abstract. The usage of interactive training methods among students of pharmaceutical faculty is considered in the article, namely the method of role-playing games. The advantages of the introduction of interactive teaching forms in the educational-pedagogical process to enhance the theoretical and practical training of future professionals are shown.

Key words: interactive training methods, role-playing game.

N.I. Pirogov National Medical University (Vinnitsa)

Clin. and experim. pathol. - 2015. - Vol. 14, № 4 (54). - P. 231-233.

Надійшла до редакції 15.10.2015

Рецензент – проф. В.Ф. Мислицький

© I.A. Doroshkevich, 2015