

УДК 371.14 : 378.147

ЛЮДМИЛА ДРОЖИК

Національний фармацевтичний університет

УПРОВАДЖЕННЯ ДІЛОВОЇ ГРИ ЯК АКТИВНОГО МЕТОДУ НАВЧАННЯ У ПІДГОТОВКУ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ ОХОРОНИ ЗДОРОВ'Я

Висвітлено проблему впровадження активних методів навчання у підготовку майбутніх фахівців охорони здоров'я. Обґрунтовано ігрові методи, як один з ефективних методів формування емоційно-особистісного сприйняття фахової діяльності та професійної компетентності майбутніх фахівців охорони здоров'я. Наголошено на впровадженні ділових ігор з метою підвищення мотивації та якості навчання студентів, для розвитку їх творчих здібностей, ініціативності, самокритичності і можливості до самореалізації.

***Ключові слова:** активні методи навчання, Ukraineділова гра, працівники охорони здоров'я.*

Постановка проблеми в загальному вигляді. Інноваційні процеси, що відбуваються у медичній та фармацевтичній освіті, найбільш гостро ставлять питання про пошук сучасних освітніх форм та методів навчання. Проблема пошуку нових, більш ефективних форм та технологій існувала завжди, але не дивлячись на свій «вік», ця проблема залишається актуальною і в наш час.

На сьогодні очевидним є той факт, що нову якість освіти неможливо отримати, вирішуючи педагогічні проблеми застарілими методами. Саме життя показує, що можливості авторитарної школи з жорсткою дисципліною, з імітацією гуманістичних відносин викладача та студента, з добре відпрацьованою методикою страху, тиску та заборон – вичерпані. Потрібна інша стратегія вищої школи, стратегія, яка співзвучна з нашим часом.

Зараз робляться спроби по перебудові навчального процесу у вищій школі для підвищення з однієї сторони самостійної роботи студентів, а з іншої різних способів інтенсифікації навчально-виховного процесу на практичних заняттях. Ці процеси потребують активних методів навчання [2].

Аналіз останніх досліджень і публікацій. У теорії та практиці педагогіки вищої школи накопичений досвід використання активних методів у навчанні майбутніх фахівців медичних та фармацевтичних спеціальностей. Мають певний інтерес дослідження, де відмічається, що активні методи забезпечують вирішення освітніх завдань в різних аспектах.

Наприклад, Г. М. Коджаспірова наголошує на тому, що активні методи навчання підвищують пізнавальну активність майбутніх фахівців [5].

Н. В. Шварп вважає, що використання активних методів навчання сприяє подоланню бар'єрів для прояву і розвитку творчого потенціалу особистості, формуванню навичок та вмінь управління творчим процесом [8].

Зокрема, Л. Г. Кайдалова зазначає, що в процесі використання активних та інтерактивних методів навчання, при вивченні дисциплін фармацевтичного та медичного профілю, відбувається розвиток комунікативно-емоційної сфери особистості [3].

Так, відомий вчений, В. І. Лозова має на увазі розкриття особистісно-індивідуальних можливостей кожного майбутнього фахівця та визначення умов для їх прояву та розвитку [6].

Виділення не вирішених раніше частин загальної проблеми. Незважаючи на дослідження, питання упровадження активних методів навчання у підготовку фахівців з охорони здоров'я залишається актуальним. Активні методи навчання сприяють більш ефективному сприйманню навчального матеріалу, формуванню та розвитку загальних та професійних компетенцій.

Метою статті є розкриття на прикладі ділової гри теоретичних основ упровадження активних методів навчання у підготовку майбутніх фахівців медичних та фармацевтичних спеціальностей. Завданням статті є доведення доцільності використання ділових ігор під час підготовки майбутніх фахівців охорони здоров'я.

Виклад основного матеріалу дослідження. Одним із стратегічних завдань підготовки медичних та фармацевтичних фахівців у вищих навчальних закладах є формування компетентностей та якостей забезпечення умов професійної підготовки.

Сучасний конкурентоспроможний фахівець в охороні здоров'я – 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 та фармацевтичних фахівців у сучасних умовах висуває особливі вимоги до освітнього процесу. 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. Викладач повинен сформувати зміст навчання таким чином, щоб воно сприймалось майбутнім фахівцем як особистісно-значуще для нього [4].

До методів активного навчання вчені відносять 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.

Саме в цьому напрямі працюють викладачі вищої школи для підготовки майбутніх фахівців медичних та фармацевтичних спеціальностей.

Серед багатьох видів методів активного навчання на заняттях із дисциплін гуманітарного циклу особлива увага приділяється ігровим методам, покликаним активізувати процес навчання і наблизити його до реальної професійної діяльності, адже використання гри в навчальному процесі – це допомога у самовдосконаленні, подоланні внутрішнього конфлікту, стимулюванні піднесеного настрою, активній мобілізації студентів [1].

Ігрові методи є ефективними і характеризуються наявністю ігрових моделей об'єкта, процесу або діяльності; активізацією мислення й поведінки студента; високим ступенем задіяності у навчальному процесі; обов'язковістю взаємодії студентів між собою та викладачем; емоційністю і творчим характером заняття; самостійністю студентів у прийнятті рішення; їх бажанням набути умінь і навичок за відносно коротким терміном.

Як зазначає М. М. Фіцула, головною метою навчальних ігор є формування в майбутніх фахівців умінь поєднувати теоретичні знання з практичною діяльністю. Оволодіти необхідними фаховими вміннями і навичками студент зможе лише тоді, коли сам достатньою мірою виявлятиме до них інтерес і докладатиме певних зусиль, тобто поєднуючи теоретичні знання, здобуті на лекціях, семінарах, самостійно, з розв'язанням конкретних виробничих задач і з'ясуванням виробничих ситуацій [7].

Вивчаючи досвід практичної підготовки лікарів можна зазначити, що на практичних заняттях студенти навчаються: виявляти симптоматику захворювань, засвоювати алгоритми проведення діагностично-лікувальних процедур та особливості підготовки пацієнтів до них, принципам лікування та догляду за пацієнтами, профілактики загострень та ускладнень хвороб, особливостям надання невідкладної допомоги. Отже, майже всі медичні дисципліни входять до числа тих дисциплін, які найбільшою мірою формують у студента клінічне мислення, яке так необхідне для ефективної роботи медичного працівника у сучасних умовах життя.

Підготовка фармацевтичного фахівця передбачає такі форми організації навчальної діяльності студентів, які дозволяли б їм опанувати певні моделі професійної поведінки в ситуаціях, максимально наближених до умов реальної діяльності фахівців фармацевтичної галузі. Вона має бути повністю адекватна тим практичним завданням та функціям, які студенти будуть реалізовувати у своїй професійній роботі в майбутньому, сприяти формуванню в них позитивного емоційно-особистісного сприйняття фахової діяльності [9].

У зв'язку з цим на перший план виходить здатність викладача належно мотивувати студента до отримання знань. Разом із тим, як показує викладацька практика, мотивації оцінками зазвичай недостатньо, її ефективність різко зростає лише наприкінці семестру. Ця обставина стимулює педагогів до пошуку інших дієвих способів активізації пізнавальної діяльності студентів.

Ми пропонуємо у підготовці фахівців охорони здоров'я використовувати ділові ігри.

Саме моделювання професійної діяльності в умовах ділових ігор, які є «навчальним полігоном» для відпрацювання практичних умінь і навичок, надасть змогу наперед, ще до безпосередньої практики в лікувальних закладах, трансформувати отримані знання під час вивчення окремих дисциплін у системний комплекс професійних дій, з якими майбутній фахівець може приступати до професійної діяльності, удосконалюватися, професійно зростати, а

не навчатися азам професіоналізму методом спроб і помилок на реальному робочому місці.

Зазвичай абсолютне наближення дій студента в навчальній аудиторії до реальної професійної діяльності має характер певної умовності, що є характерною ознакою ігрових дій. Таке моделювання професійно-орієнтованої поведінки в умовах навчання відбувається завдяки розробці комплексу різноманітних ігрових ситуацій, вибір яких детермінується реальними професійними потребами майбутніх фахівців та симулюється реальними професійними умовами. Роль викладача полягає в тому, щоб запропонувати такі навчальні ситуації, які є професійно цінними для студента, оскільки мають професійне спрямування, задовольняють пізнавальний інтерес студента й водночас надають йому змогу розкрити і реалізувати їхню професійну компетентність.

Саме в таких ігрових ситуаціях студенти можуть асоціювати себе з певною особою, роль якої вони виконують, поставити себе на місце цієї особи в певних обставинах, що збагатить їхній життєвий досвід, допоможе набути практичних навичок з фаху, які стимулювали б студентів до усвідомленого засвоєння знань та творчого застосування набутих умінь і навичок. Це уможлиблюється саме при моделюванні віртуально-професійних ситуацій у фаховій підготовці.

Можна запропонувати ділову гру у формі аукціону педагогічних ідей під назвою «Використання активних методів навчання». Студентам пропонується провести аукціон, де товар буде продаватись з використанням торгів у присутності багатьох покупців. Обирається ведучий, аукціоніст та аукціонери. Аукціонери мають право ознайомитися та придбати той чи інший лот, який їх зацікавить.

Обираються декілька студентів, які будуть презентувати активні методи навчання. Вони повинні дати повну характеристику одного з методів, вказати на переваги використання цього методу на заняттях. Аукціонери мають право придбати той чи інший лот, а саме, методичну розробку заняття з використанням одного з активних методів навчання. Він залишиться тому, хто назве найвищу ціну.

По закінченню проводиться порівняльний аналіз активних методів навчання. Кожен обирає той варіант, який йому більше сподобався.

Для майбутніх працівників охорони здоров'я дуже важливу роль грає спілкування. Тому під час вивчення дисципліни «Психологія спілкування» можна використати елементи ділової гри на тему «Моя проблема у спілкуванні». Для цього на окремих аркушах паперу студенти в лаконічній формі пишуть відповідь на запитання: «У чому ви вважаєте свою головну проблему під час спілкування?». Аркуші не підписуються. Вони звертаються і кладуться до однієї купи. Після цього кожен учасник витягає будь-який аркуш, читає його і намагається знайти спосіб, за допомогою якого він зміг би вирішити цю проблему. Група слухає та оцінює його пропозицію, чи дійсно цей спосіб здатний вирішити цю проблему.

Ділова гра спонукає студента бути ініціатором, генерувати нові ідеї і постійно пристосовуватись до різноманітних впливів.

Висновки з даного дослідження і перспективи подальших розвідок. Завдяки ігровій діяльності краще розвиваються індивідуальні здібності студентів, оскільки вони не відчувають психологічного тиску відповідальності, який властивий звичайній навчальній діяльності. У процесі гри відбувається навчання дії за допомогою самої дії. Засвоєння знань здійснюється в контексті певної діяльності, що створює ситуацію необхідності знання. Гра дає змогу позбутися шаблонів і стереотипів, здатна змінити ставлення студентів до будь-якого явища, факту, проблеми. Вона стимулює інтелектуальну діяльність студентів, вчить прогнозувати, досліджувати та перевіряти правильність прийнятих рішень і

гіпотез, виховує культуру спілкування, формує вміння працювати в колективі та з колективом.

Ігровий підхід не є визначальним способом засвоєння навчального матеріалу, але він значно збагачує педагогічну практику і розширює можливості студентів.

Список використаних джерел

1. Андрейко С.С. Застосування методів активного навчання у викладанні дисциплін гуманітарної та соціально-економічної підготовки / С.С. Андрейко, Н.В. Сизоненко // Удосконалення якості підготовки лікарів у сучасних умовах : Матеріали науково-практичної конференції з міжнародною участю (24 березня 2016 року). - Полтава, 2016. - С. 9-10
2. Иванова Т. В. Формирование у будущих учителей иностранного языка умений использования активных форм обучения : дисс. ... канд. пед. наук. 13.00.08 / Т. В. Иванова. - Уфа, 2000. - 197 с.
3. Кайдалова Л. Г. Интерактивні технології як засіб формування професійної та комунікативної компетентності майбутніх фахівців охорони здоров'я / Л. Г. Кайдалова // The unity of science. – Prague, 2016. – June. – С. 30-33
4. Кайдалова Л. Г. Застосування педагогічних технологій у викладанні психолого-педагогічних дисциплін / Л. Г. Кайдалова // Вісник Житомирського державного університету ім. І. Я. Франка. – Житомир, 2008. – № 40. – С. 69-72
5. Коджаспирова, Г. М. Педагогика / Г. М. Коджаспирова. - М.: ВЛАДОС, 2004. — 352 с.
6. Лозова В. І. Теоретичні основи виховання і навчання : навч. посібник для пед. навч. закладів. / В. І. Лозова, Г. В. Троцько. — 2-е вид., випр. і доп. — Харків : Харк. держ. пед. ун-т ім. Г.С. Сковороди ; "ОВС", 2002. — 400 с.
7. Фіцула М. М. Педагогіка вищої школи : навчальний посібник / М. М. Фіцула. – К.: Академвидав, 2006. – 352 с.
8. Шварп Н.В. Развитие творческого потенциала будущих преподавателей высших учебных заведений средствами тренингового обучения / Н. В. Шварп // Педагогіка та психологія : зб. наук. праць. - Харків : Видавець Рожко С. Г., 2016. - вип. 53. - С. 264-274
9. Шварп Н.В. Упровадження інтерактивних методів навчання у підготовку майбутніх фахівців у вищому навчальному закладі / Н. В. Шварп // Проблеми сучасної педагогічної освіти : зб. ст. Серія «Педагогіка і психологія». – Ялта : РВВ КГУ, 2013. – Вип. 40, ч. 2. – С. 266-272

Стаття надійшла до редакції 09.02.2017 р.

ДРОЖИК Л.

Национальный фармацевтический университет, г. Харьков, Украина

ВНЕДРЕНИЕ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ КАК АКТИВНОГО МЕТОДА ОБУЧЕНИЯ В ПОДГОТОВКУ БУДУЩИХ СПЕЦИАЛИСТОВ ЗДРАВООХРАНЕНИЯ

В статье освещена проблема внедрения активных методов обучения в подготовку будущих специалистов здравоохранения. Обоснованы игровые методы, как один из эффективных методов формирования эмоционально-личностного восприятия профессиональной деятельности и профессиональной компетентности будущих специалистов здравоохранения. Отмечено внедрение деловых игр с целью повышения мотивации и качества обучения студентов, для развития их творческих способностей, инициативности, самокритичности и возможности к самореализации.

Ключевые слова: активные методы обучения, деловая игра, работники здравоохранения.

DROZHIK L.

National pharmaceutical University, Kharkiv, Ukraine

**INTRODUCTION OF BUSINESS GAME AS ACTIVE METHOD OF TRAINING
IN TRAINING OF FUTURE EXPERTS OF HEALTH CARE**

In article the problem of search of new, more effective forms and methods of training is covered. The emphasis is placed on introduction of active methods of training in training of future experts of health care for increase, on the one hand, of independent work of students, and with another, various ways of an intensification of teaching and educational process on a practical training. Game methods as one of effective methods of formation of emotional and personal perception of professional activity and professional competence of future experts of health care are proved. Use of business games for the purpose of increase of motivation and quality of training of students, for development of their creative abilities, initiative, self-criticism and opportunity to self-realization is noted. It is revealed that business games intensify process of training and approach it to real professional activity that helps future worker of health protection to learn to make independently decisions in difficult situations and to gain skills and abilities for rather short term.

Keywords: active methods of training, *business game*, workers of health care.