

## ОСОБЛИВОСТІ ЗАСТОСУВАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ МЕТОДІВ НАВЧАННЯ У СИСТЕМІ ПІСЛЯДИПЛОМНОЇ МЕДИЧНОЇ ОСВІТИ

*У статті розкрито суть інтерактивних методів навчання, які сприяють оптимізації навчального процесу. Охарактеризовано основні інноваційні методи, що застосовуються у системі післядипломної медичної освіти: кейс-метод, метод гри, метод малих груп, дебрифінг, мозковий штурм, метод дискусії. Розкрито можливості їх використання у практиці. Перевагу надано сучасному методу case-study. Визначені класичні методи навчання із застосуванням елементів інтеракції (бінарні лекції, лекції-консультації, міждисциплінарні конференції ідей з елементами дискусії, лекції "з пропусками").*

**Ключові слова:** інтерактивні методи навчання, кейс-метод, ділові та рольові ігри, мозковий штурм, метод дискусії, метод малих груп, дебрифінг, метод лекції з елементами інтеракції.

### **Постановка проблеми та її зв'язок із важливими науковими чи практичними завданнями.**

Розвиток сучасної системи освіти вимагає від педагогічної науки і практики вивчення і впровадження нових методів навчання і виховання молоді на засадах компетентнісного підходу. Інноваційне навчання орієнтоване на формування готовності особистості до динамічних змін у соціумі, враховуючи розвиток здібностей до творчості, різноманітних форм мислення, а також здатності до співробітництва з іншими людьми.

Використання інтерактивних методів навчання сприяє кращій адаптації студентів до майбутньої фахової діяльності, допомагає мотивувати їх навчання, сприяє соціалізації та професійному розвитку кожного, дає можливість перевірити на практиці, розвинути й інтегрувати сформовані переконання, вміння, навички, здібності. Мета медичної освіти – необхідність зменшення розриву між теорією і клінічною практикою. Саме подоланню цього розриву сприяє впровадження в навчальну практику вищої школи сучасних інтерактивних методів навчання.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Зміна та модернізація вищої освіти потребує впровадження сучасного викладання предметів, а також залучення новітніх інтерактивних методів навчання, що повинно привести до якісної зміни педагогічного процесу. Сучасні форми та методи навчання спонукають студентів ефективно та продуктивно мислити, своєчасно приймати, відповідно правильні рішення за відсутності відповідної інформації, дозволяють ефективно діяти в складних умовах, навчають бути комунікабельними, ініціативними і наполегливими, вміти відстоювати власні позиції, одночасно прислухаючись до інших. В педагогічній практиці реалізується сучасна освітня суб'єкт – суб'єктна парадигма (коли і викладач, і студент виступають рівноправними партнерами навчального процесу). Метою інтерактивного процесу є зміна і покращення моделей поведінки його учасників. Інтерактивність у навчанні – здатність до взаємодії в режимі бесіди, діалогу, дії. Аналіз останніх досліджень та публікацій дає змогу зазначити, що проблемі використання інноваційних форм організації навчання у вищій школі, окремим її аспектам як в Україні, так і за кордоном присвятили свої наукові розвідки вітчизняні вчені і педагоги [2-4, 7-10]. Розкриттю проблем впровадження сучасних інтерактивних технологій у педагогічну практику присвячені роботи О.І. Пометун [8]. Однак, питання ефективного застосування сучасних інтерактивних методів у вищих медичних закладах, зокрема, в системі післядипломної медичної освіти, залишається ще недостатньо вивченим.

**Метою нашої статті є** розкриття особливостей застосування інтерактивних методів навчання у післядипломній медичній освіті.

**Виклад основного матеріалу дослідження.** На відміну від активних методів навчання, в основі яких лежить одностороння комунікація, інтерактивні методи зорієнтовані на реалізацію пізнавальних інтересів та потреб особистості, їхньою основою є принцип багатосторонньої комунікації. Метою інтерактивного навчання є створення комфортних умов навчання, за яких кожен студент має відчувати свою успішність та інтелектуальну спроможність. Інтерактивне навчання дозволяє змоделювати життєві та професійні ситуації з практики лікаря, медичної сестри тощо, використати рольові ігри, знайти рішення проблеми (через розв'язання типових та нетипових професійних задач) на основі аналізу обставин і відповідної ситуації; сприяє формуванню професійних вмінь і навичок медичного працівника, вихованню у нього гуманістичних цінностей, сприяє створенню атмосфери взаємодії, співробітництва. У контексті гуманістичної освітньої парадигми принципово іншою бачиться і позиція викладача, якому

належить бути не засобом, а визначальним чинником навчального процесу, організатором, помічником та консультантом, одним із джерел інформації – суб'єктом навчання на шляхах пізнання. Крім цих ролей, педагог виступає також фасилітатором (від англ.-полегшувати), який передбачає, за К. Роджерсом, підтримку, допомогу і водночас стимулювання процесу розвитку й саморозвитку особистості студента – вільного в своєму виборі, прийнятті рішень, який намагається виявляти активність, самостійність і відповідальність, здатність вільно рухатись шляхом свого особистісного зростання.

Основними рисами інтерактивної технології (за Д. Колбі), яку можна визначити як "навчання через досвід", є: переживання учасниками конкретного досвіду, його осмислення; рефлексія ("пропущення" через себе); застосування знання на практиці.

Метою інтерактивної технології є створення умов для навчальної взаємодії студентів, отримання ними у співпраці колективного інтелектуального продукту (знання) й відповідного досвіду пізнавальної діяльності. Загальною ознакою цієї інноваційної моделі навчання є наявність наступних принципів інтеракції: багатостороння комунікація; взаємодія і взаємонавчання студентів; кооперована навчальна діяльність з відповідними змінами у ролі і функціях як студентів, так і викладача [8].

Як засвідчує практика використання інтерактивних методів на кафедрі післядипломної освіти, найбільш ефективними виявились наступні: кейс-метод, метод рольових ігор, ділові ігри, "мозковий штурм", диспути, дискусії, метод критичних інцидентів, метод проектів, метод малих конкурентних груп, метод роботи в малих групах з елементами ділової гри або у вигляді "каруселі", метод міждисциплінарної конференції ідей з елементами дискусії.

Так, на семінарських заняттях зі слухачами пріоритетним виявився сучасний метод case-study, особливістю якого є багатоваріантність вирішення професійної проблеми. Цей метод – неігровий, імітаційний, активний метод навчання, що дозволяє застосовувати теоретичні знання для розв'язання практичних завдань. Він вміщує в собі елементи трьох методів навчання: методу конкретних ситуацій, дискусії, рольової гри.

Його основна мета – спільними зусиллями групи слухачів проаналізувати ситуацію, що виникає в конкретному випадку, і виробити практичне рішення. Кейси складаються на прикладах реальних історій хвороби, а їхня інформаційна база вміщує статті, рекомендації про сучасні діагностичні можливості, дані комплексного підходу до лікування подібних захворювань, необхідні інструктивні матеріали. Структура кейсу включає: вступ (актуальність і постановка завдання), проблему (скарги, анамнез), матеріали для вирішення (структуровані за темами). До кейсу також можуть бути включені критичні статті, що представляють думки різних клінічних шкіл. Виділяють такі основні етапи "case-study", як: вступне слово викладача; формування мікрогруп; робота в складі малої групи; презентація спікерами вироблених рішень; запитання до спікерів; загальна дискусія; заключне слово викладача; підведення підсумків.

Даний метод дозволяє розробити алгоритм прийняття рішення, оволодіти навичками дослідження ситуації, виробити план дій, застосувати отримані теоретичні знання на практиці, враховуючи точки зору інших фахівців, розвиває у студента такі якості, як ініціативність, готовність до дії в різних умовах та вміння гнучко реагувати на них – все це є необхідним не лише майбутньому медику, але й пересічному громадянину. В ході роботи над кейсом слухачі можуть запропонувати декілька самостійних варіантів вирішення однієї проблеми. Завданням викладача стає координація дискусії в ході обговорення з багатоваріантністю вирішення поставленої проблеми. Після обговорення ситуації, які вміщуються у кейсах, слухачами часто використовувався навчальний тренінг або різні види ділових ігор з елементами тренінгу з метою оволодіння професійними вміннями і навичками. Аналіз проблемних ситуацій, які лежать в основі побудови кейсів, сприяє формуванню в майбутньому клінічного мислення у студента. У роботі з викладачами були використані наступні типи проблемних ситуаційних клінічних задач: з відсутніми вихідними даними; з надлишковими вихідними даними (які вміщують деякий "інформаційний шум"); з невизначеністю у постановці питання; суперечливими (частково невірними) даними в умові; з обмеженим часом рішення (метод інциденту). Застосування кейс-методу в процесі навчання сприяє формуванню також навичок дискусійного спілкування студентів, стимулює їхнє творче мислення, уміння письмово викладати свої думки, здійснювати оцінювання та самооцінювання виконаної роботи [5].

Викладачі кафедри педагогіки та психології післядипломної освіти НМУ імені О.О. Богомольця активно впроваджують у роботі з викладачами вищої школи європейську технологію формування клінічного мислення кейс-методом за проектом MUMEENA.

В більшості випадків на практиці при розв'язанні проблемних ситуацій, задач викладачі використовують метод малих груп, який дозволяє студентам набувати навичок співпраці, діалогу і здатності до міжособистісної взаємодії з одногрупниками, викладачем. Саме цей метод дає можливість кожному учаснику побачити результати власної праці, зробити внесок у колективну справу на користь малій групі. Варіантами методу "Роботи в малих групах" є робота в малих групах з елементами ділової гри, у вигляді "каруселі", метод малих конкурентних груп. У кінці заняття з використанням методу малих груп студенти нерідко здійснюють взаємоконтроль у парах (з оцінкою результатів одногрупників, своїх власних досягнень).

Як показала практика роботи зі слухачами в системі післядипломної освіти, досить продуктивним є використання методу "мозкового штурму", метою якого є отримання ідей від групи студентів в короткий час максимуму ідей для розв'язання запропонованої викладачем проблеми, активне їх обговорення усіма учасниками. Добре зарекомендували себе наступні інноваційні прийоми навчання студентів – конкретні компоненти методу мозкового штурму, такі, як: "прийом Фішбоун", "Ромашка запитання" або "Ромашка Блума", "Кластери" та "Кубування", "Мережа" чи "Кульки". Методика незакінченого речення, "Мікрофон" активно використовуються на етапі визначення рівня засвоєння знань студентів – в ході фронтального опитування з елементами інтеракції при проведенні практичних занять, на лекціях-дискусіях, проблемних лекціях [11].

Як свідчить досвід застосування у роботі зі слухачами, ефективними виявились ділові та рольові ігри, які дозволяють "програвати" ситуації, гранично близькі до професійної практичної роботи лікаря або медичної сестри в розпізнаванні хвороби, лікування пацієнтів, які дозволяють оволодіти вміннями проводити диференційну діагностику, призначати оптимальну тактику лікування, вчать забезпечувати оптимальний психологічний клімат на робочих місцях, в ході спілкування з хворими і колегами по роботі, служать бар'єром на шляху до ліжка хворого, виступають засобом контролю професійної підготовки студента. Найчастіше слухачами використовуються такі типи клінічних ігор, як: "Лікар-хворий", "Палатний лікар", "Палатний лікар з декількома хворими" тощо, які здійснюються в тріаді "лікар-педагог-пацієнт-студент-майбутній лікар-студент" [5, 12].

В ході організації та застосування ділових ігор в урочовому процесі вищих навчальних закладів в системі післядипломної медичної освіти слід дотримуватись таких основних психолого-дидактичних принципів:

1. Ділова навчальна гра є дидактичним засобом розвитку творчого (теоретичного й практичного) професійного мислення (клінічного мислення). Це досягається конструюванням (на етапі розробки) та реалізацією (в процесі гри) системи проблемних ситуацій і пізнавальних задач.

2. Предметним змістом гри виступає імітація конкретних умов і динаміки діяльності лікаря, а також діяльності та взаємин зайнятих у цьому процесі людей.

3. Ділова навчальна гра за цільовою спрямованістю є двоплановою діяльністю, яка сприяє досягненню як ігрових, так і педагогічних (учбових) цілей з домінуючою роллю останніх.

4. Ділова гра конструюється та проводиться як спільна діяльність учасників навчального процесу в ході постановки професійно важливих цілей та їх досягнення шляхом підготовки та прийняття відповідних індивідуальних та групових рішень. Спільна діяльність має характер рольової взаємодії у відповідності із передбаченими правилами й нормами або тими, які приймаються в ході самої гри. Виконання учасниками ігрових правил, підпорядкуванням "нормам" професійних взаємин та дій стають обов'язковими умовами розгортання повноцінної гри за умов наближених до практики.

5. Основним засобом включення партнерів у спільну діяльність та одночасно способом створення й розв'язання ігрових проблемних ситуацій є двосторонній (діалог) та багатосторонній спілкування (мультилог), що забезпечує можливість вироблення індивідуальних і групових рішень, досягнення проміжних та кінцевих результатів гри.

Реалізація цих принципів дозволяє усвідомлено конструювати та застосовувати ділові ігри як засіб навчання фахівців, формування у них як особистісних так і ділових якостей, зокрема, професійної та комунікативної компетентності [5].

Ділова гра і кейс-метод є принципово спорідненими методами навчання. Це створює сприятливі можливості для їх поєднання в процесі навчання. Можливі наступні варіанти такого поєднання:

1. Ділова гра включається в опис кейса, вирішення якого припускає попереднє програвання ситуації з метою отримання додаткової інформації.

2. У ділову гру обов'язково включається ситуація або навіть декілька ситуацій. В процесі її розігрування виникає необхідність формування опису ситуації, тобто, створення кейс-метода. Заздалегідь підготовлений кейс можна використовувати як засіб – спосіб введення учасників в ділову гру. Його осмислення створює своєрідний інтелектуальний, проблемний фон ділової гри [9, с. 216].

Як переконує педагогічна практика, досить ефективним у процесі навчання у вищих медичних закладах є варіант поєднання методу ділової гри з методом малих груп та технологією дебрифінгу з метою відпрацювання на практичних заняттях професійних вмінь та навичок у майбутніх медиків [14]. Оскільки дебрифінг розглядається як різновид зворотного зв'язку для аналізу підсумків спільної діяльності, визначення якості навчання, його можна вважати педагогічною технологією навчально-професійної підготовки фахівців, яка вміщує в собі елементи практичного тренінгу та дискусії. Цей процес побудований на взаємодії всіх студентів разом з викладачем. Викладач виконує такі функції: організатора процесу навчання, лідера групи, фасилітатора, творця умов для ініціативи студентів. Завдяки педагогічній майстерності викладача, його толерантності в ході дебрифінгу відбувається діалог викладача і студента, що суттєво покращує мотивацію студентів до навчання, коли вони вчать як на власних, так і на помилках інших.

Як показує досвід практичного застосування, досить продуктивним виявився також метод дискусії, який є провідним видом міжособистісного спілкування, а ця діяльність – провідною в

сучасному освітньому процесі. Цей метод використовується в групових формах занять як на фундаментальних, так і клінічних кафедрах: на семінарах-дискусіях, лекціях-дискусіях, круглих столах, в бесідах по обговоренню підсумків, при виконанні завдань на практичних і лабораторних заняттях. Цей сучасний інноваційний метод розв'язує наступні завдання: дозволяє не тільки всебічно і глибоко вирішити проблему, скільки спонукає учасників замислитись над нею, самоздійснити перегляд своїх уявлень, переконань, визначити свою позицію, навчитись аргументовано відстоювати свою точку зору, усвідомлюючи право інших мати свій погляд на проблему, що обговорюється, бути індивідуальністю.

Оскільки, комунікативна компетентність є невід'ємною складовою професії лікаря, одним із найефективніших способів її підвищення є соціально – психологічний тренінг (з елементами групової дискусії, рольової гри). Групова дискусія є базовим методом для реалізації і засвоєння навичок спілкування–діалогу, вона розвиває уміння імпровізувати, діяти за рамками передбачуваного і дозволяє відійти від старих зразків поведінки. А метод рольової гри допомагає учасникам долати інтерпретаційні обмеження, дозволяє засвоїти широкий спектр соціальних ролей, зокрема, професійних [6, с. 59].

В сучасних умовах до інновацій можуть бути віднесені також класичні методи навчання із застосуванням елементів інтеракції: бінарні лекції, лекції-консультації, міждисциплінарні конференції ідей з елементами дискусії, метою яких є активне використання таких принципів інтеракції, як міжособистісна взаємодія та діалог.

**Висновки.** Ефективний навчальний процес може відбутися тільки за умови поступової активної взаємодії студента і викладача, які є рівнозначними суб'єктами процесу та мають спільну ідею щодо їхніх знань та вмінь.

Компетентність студентів, яку формує інтерактивне навчання, розширює межі пізнавальних можливостей, сприяє аналізу та застосуванню отриманої в процесі навчання інформації, накопиченню навичок у майбутній професійній діяльності. З'являється глибока внутрішня мотивація, студенти починають ухвалювати важливі рішення та розвивають свої професійні медичні вміння. За умов застосування інтерактивного методу студент відчуває себе не об'єктом процесу навчання, а суб'єктом набуття знань, це, безперечно, зумовлює внутрішню мотивацію, що сприяє його ефективності. У навчанні студент є повноправним учасником процесу і його досвід не менш важливий, ніж досвід викладача, який не дає готових знань, а спонукає до самостійного пошуку. У такій співпраці взаємини студентів та викладачів забезпечуються на рівні партнерства, співдружності. Викладач теж має можливість виявити і розвинути свої здібності (як організатор, консультант, фасилітатор тощо). При цьому досвід того, хто навчається, є центральним джерелом пізнання. Завдяки ефекту оригінальності та новизни інтерактивних методів, при правильній їх організації, зростає зацікавленість студентів процесом навчання. Ці сучасні методи спонукають до посилення виховних впливів, оскільки в ході їх застосування студенти стають більш демократичними, вільними у своїх висловлюваннях, спілкуючись з іншими людьми, вчать критично мислити, виявляють готовність до розв'язання складних професійних задач, ситуацій, проявляють активність, ініціативність, вимогливість, відповідальність за свої дії та вчинки, гуманні якості особистості. Інтерактивні методи сприяють інтенсифікації та оптимізації навчального процесу у системі післядипломної медичної освіти. Реалізація цих складних завдань була б неможливою без сучасних університетських симуляційних центрів, створення умов для впровадження сучасної методики "Стандартизований пацієнт", розробки гри симулятора "Віртуальний пацієнт", що дозволить значно покращити якість освіти.

Із провадженням дистанційної форми навчання в системі післядипломної освіти значно розширяються межі застосування нових інтерактивних методів навчання [13]. Широкого застосування набудуть сучасні технології, такі як відео конференція або телеміст, онлайн-семінар під назвою "вебінар", особливий тип веб-конференції з використанням спеціального програмного забезпечення, головна ознака якого – інтерактивність, яка забезпечуватиме моделювання функцій доповідача, слухача, що працюватимуть інтерактивно, комунікуючи разом за сценарієм проведення такого семінару.

### Використані джерела

1. Активные формы социально-психологического обучения. Юнита 1 / В.В. Дударев. – М.: Современный Гуманитарный Университет, 2000. – 64 с.
2. Баханов К.О. Інтерактивне навчання / К.О. Баханов // Історія в школах України. – 2008. – № 2. – С. 31-36.
3. Дичківська І.М. Інноваційні педагогічні технології / І.М. Дичківська. – К.: Академвидав, 2004. – 351 с.
4. Кліщ Г.І. Форми організації і навчання у медичних університетах Австрії / Г.І. Кліщ // Медична освіта. – 2014. – № 4. – С. 56–59
5. Максименко С.Д. Педагогіка вищої медичної освіти: підручник / С.Д. Максименко, М.М. Філоненко. – К. : Центр учбової літератури, 2014. – 288 с.

6. Мітіна С.В. Соціально-психологічний тренінг як засіб формування комунікативної компетентності лікарів-інтернів / С.В. Мітіна // Науковий вісник Херсонського державного університету: збірник наукових праць. Серія: Психологічні науки. – Херсон, 2016. – Вип. 3, Т. 2. – С.55-60.
7. Подковко Х.В. Інноваційні педагогічні технології в системі вищої освіти / Х.В. Подковко // Вісник Чернігівського національного педагогічного університету імені Т.Г. Шевченка. Випуск 130. Серія: педагогічні науки. – Чернігів: ЧНПУ, 2015. – № 130. – С. 77–80.
8. Пометун О.І. Енциклопедія інтерактивного навчання / О.І. Пометун. – К.: СПД Кулінічев Б.М., 2007. – 144 с.
9. Сисоєва С.О. Інтерактивні технології навчання дорослих: навч.метод. посіб. / С.О. Сисоєва; НАПН України, Інститут педагогічної освіти і освіти дорослих. – К. : ВД "ЕКМО", 2011. – 320 с.
10. Січкарук О.І. Інтерактивні методи навчання у вищій школі: навч.- метод. посіб. / О.І. Січкарук. – К.: Таксон, 2006. – 88 с.
11. Філоненко М.М. Психологія особистісного становлення майбутнього лікаря : монографія / М.М. Філоненко. – К.: Центр учбової літератури, 2015. – 420 с.
12. Філоненко М.М. Психологія спілкування: підручник / М.М. Філоненко. – К.: Центр учбової літератури, 2008. – 224 с.
13. Шапошникова Н.В. Сучасні технології дистанційного навчання в післядипломній освіті лікарів / Н.В. Шапошникова, Л.А. Ільницька, Л.М. Стрільчук // Медична освіта. – 2016. – № 1. – С. 53-56.
14. Ястремська О.С. Інноваційні методи викладання дисциплін у медсестринстві / О.С. Ястремська // Медична освіта. – 2015. – № 4. – С.70-73.

*Kyrychok V.*

#### THE FEATURES OF USING INTERACTIVE METHODS OF TEACHING IN THE SYSTEM OF POSTGRADUATE MEDICAL EDUCATION

*The article reveals the essence, the purpose of interactive teaching methods that contribute to optimize the process of education. The basic lines of interactive technology were identified such its principles: multilateral communication; cooperation and mutual learning of students; cooperating scientific activity with the according changes in the role and functions of both students and teachers. It was concluded that the interactive education allows to model the vital and professional situations from the practice of health worker, favor the formation to the students of professional abilities and skills, and also of humanistic values, the creation of the atmosphere of cooperation and collaboration. It was identified the changed roles of the teacher: the organizer of educational process, the helper, the consultant, the facilitator. The basic innovative methods using in the postgraduate medical education system were described: case-study method, method of game, method of small groups, brainstorming, method of discussion. It was exposed the possibilities of their use in practice. The preference is rendered to the integrated modern method of case-study. The method of case-study assists to formation for a student in the future the clinical thinking. The types of problem situational tasks that fold the maintenance of cases were exposed: the tasks with the missing initial data; excess data; with the vagueness in the problem' formulation; contradictory (or not faithful) data in the antecedent; with the limited time of resolve (the method of incident). It was turned very productive the using of the method of "brainstorming" and its specific components such as the "Expedient of Fishbown", "Camomile of questions", "Clusters", "Cubing", "Marbles", the method of unfinished sentence, "Microphone" and others like that. The special attention is concentrated on the method of business game, its maintenance was exposed, the basic psychological and didactic principles of its application was certain in high schools of postgraduate educational systeme, the basic types of clinical and organizational games were described. It was substantiated the possibilities of using the method of small groups with the variants. It was exposed the features of the modern method of debriefing. It was determined the classical methods of education with using the elements of interaction (binary lectures, lectures-consultations, interdisciplinary conferences of ideas with the elements of discussion, lectures "with gaps").*

**Key words:** *the interactive methods of education, case-method, business and role-playing games, brainstorming, the method of discussion, the method of small groups, debriefing, the method of lecture with the elements of interaction.*

*Стаття надійшла до редакції 01.11.2016 р.*