

ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ МЕТОДІВ НА ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТТЯХ

З ФАРМАЦЕВТИЧНОЇ БОТАНІКИ

Національний медичний університет імені О. О. Богомольця (м. Київ)

nikitinap4610@mail.ru

Модернізація освіти України згідно Болонському процесу відбувається в контексті особистісно-діяльнісного підходу. До його практичних проявів відноситься компетентнісний підхід, при якому метою навчання є формування умінь практично реалізовувати теоретичні знання [3]. Такий підхід демонструє підпорядкованість знань умінням і в процесі викладання розставляє пріоритети на користь останніх.

Зміни в сучасній освіті відображаються і на сприйнятті навчального матеріалу студентами. Здебільше це стосується теоретичних дисциплін. Відповідно до вимог галузевого стандарту вищої освіти фармацевтична ботаніка є загальнотеоретичною, базисною дисципліною в системі підготовки провізора. Фармацевтична ботаніка закладає основи вивчення студентами фармакогнозії, ресурствознавства лікарських рослин, фітотерапії [1,2].

У наш час необхідність засвоєння великого об'єму навчального матеріалу викликає у студентів певні труднощі, а в деяких випадках опір. Свій компетентнісний підхід вони зводять до можливості вільно користуватися різноманітними комп'ютерними програмами і технічними пристроями з метою пошуку і отримання будь-якої інформації – від латинської назви рослини до фотографій гербарних зразків.

Разом з тим парадигма освіти залишається незмінною – передача знань, умінь, навичок від наставника учневі, тому варто проводити пошук нових підходів до подання навчального матеріалу і кращого засвоєння засвоєння його студентами.

З метою підвищення мотивації до засвоєння навчального матеріалу в контексті особистісно-діяльнісного підходу в курсі фармацевтичної ботаніки нами використовуються активні методи навчання, а саме гра. Гра є одним з гнучких інструментів організації навчального процесу. Навчальна гра є продуктивною, оскільки має свої цілі і завдання; вона є керованою, адже проходить під керівництвом педагога, крім того формується ґрунт для створення реальних ситуацій, що реалізуються через ігрову форму [5].

Використання гри як інтерактивного методу навчання у вищій школі часто пов'язано з поняттям «ділова гра», де студенти за певними ролями розігрують різні професійні ситуації. Цей метод з усіма своїми перевагами має і ряд недоліків, серед яких: складність співвіднесення ігрового простору з реаліями життя, відсутність стандартного, чіткого алгоритму проведення, складність при проведенні об'єктивної оцінки [4].

Використання у вищій школі дидактичних ігор, особливо у викладанні теоретичних дисциплін

природничо-наукового циклу, в даний час впроваджено недостатньо.

Дидактична гра – це така колективна, цілеспрямована навчальна діяльність, коли кожен учасник і команда в цілому об'єднані рішенням головного завдання і орієнтують свою поведінку на виграш.

Мета дидактичних ігор – розвиток просторової уяви, активізація пізнавальної діяльності, навчання навичкам ділового спілкування, раціональне засвоєння нового навчального матеріалу при багаторазовому в різних поєднаннях повторенні пройденого і навчання в сенсорно-багатому середовищі, пробудження інтересу до пізнання.

На нашій кафедрі вже напрацьовано певний досвід використання дидактичних ігор на заняттях з фармацевтичної ботаніки, створені дидактичні матеріали. Підготовка дидактичної гри потребує декількох послідовних етапів. Це, перш за все, напрацювання дидактичного матеріалу та створення методичної розробки проведення гри. У схемі сценарію слід виділити загальну мету, перелік та послідовність дій з описом засобів їх використання, підкреслити важливість колективної взаємодії учасників гри.

У якості прикладу використання дидактичної гри, як елемента заняття, розглянемо практичне заняття за темою «Характеристика вищих спорових рослин».

Ціль заняття: знати анатомо-морфологічні особливості будови вищих спорових рослин, вміти пояснити зміни в будові і життєдіяльності вищих спорових рослин, яких вони набули у процесі еволюції та ідентифікувати за морфологічними ознаками окремих представників.

Крім систематичного положення окремих представників, що використовуються в медичній практиці, студенти засвоюють ознаки в будові і особливості життєдіяльності представників вищих спорових рослин.

Тривалість заняття: 135 хв. Підготовчий етап (організаційні питання, мотивація, контроль і оцінка початкового рівня підготовки) – 20 хв.; основний етап (дидактична гра, вивчення гербарного матеріалу і напрямків використання лікарських рослин) – 95 хв.; заключний етап (оцінювання і корекція рівня професійних вмінь і навичок, підведення підсумків, домашнє завдання) – 20 хв.

Дидактична гра займає 40 хв. з 95 хв. основного етапу заняття.

Завдання гри. Учбові: 1) наводити характеристики вищих спорових рослин різних відділів; 2) за своїми головні ознаки будови тіла Мохоподібних,

Таблиця

Дидактичні матеріали гри

Bryophyta	Lycopodiophyta	Equisetophyta	Polypodiophyta
Гаметофіт домінує над спорофітом	Пагони дихотомічно галузяться	Веgetативні пагони борозенчасті	Стробіли відсутні
Фотосинтезують філодії	Фотосинтезують мікрофіли	Листки редуковані у зубчасту пихву	Фотосинтезують вайї
Відсутні справжня флоема і ксилема	Спороносні зони пагонів схожі на вегетативні	Судинні пучки за типом артростели	Мають живородкові форми
Всмоктувальну функцію виконують різіоди	Утворюють симбіоз з грибами	Представники: <i>Equisetum arvense</i>	Представники: <i>Dryopteris filix-mas</i>
Представники: <i>Polytrichum commune</i> , <i>Sphagnum palustre</i>	Представники: <i>Lycopodium clavatum</i> , <i>Huperzia selago</i>	Спороносні і вегетативні пагони утворюються у різні пори року	Спорогії зібрані у соруси
Мають гіалінові клітини	Гаметофіт незелений	Спори з елатерами	Велике товсте кореневище з залишками черешків
Зі спор розвивається протонеми	В фармації використовують траву і спори	Фотосинтезують стебла і гілочки	Представники містять цінні фенольні сполуки
Використовують як перев'язувальний матеріал	Використовують як присипку	Використовують як сечогінне	Використовують проти стьожкових гельмінтів

Плауноподібних, Хвощеподібних та Папоротеподібних, які мають медичне застосування; 3) навчити визначати систематичну належність окремих представників вищих спорових рослин, що є лікарськими.

Учасники: студенти – 12 осіб, розділені на дві підгрупи по 6 осіб; викладач.

Дидактичні матеріали діляться на ті, що отримують студенти і ті, що залишаються у викладача. Для студентів – 2 набора з 36 секторів, що вирізані з кольорового картону, з певними характеристиками спорових рослин 4-х відділів. Характеристики наведені у **таблиці**. Таблиця друкується на аркуші, розрізається на сегменти і характеристики наклеюються на картонні сектори. Одна мала група отримує один набір. Для викладача таблиця з характеристиками і позначенням відділу друкowana на аркуші (**табл.**).

Правила: всі учасники мають рівні права.

Інструкції викладачу: а) перед грою пояснити її правила і регламент; б) спостерігати за ходом гри і вступати в неї, якщо обговорення затягується, виникає конфліктна ситуація, група не справляється з її рішенням; в) проаналізувати дії всіх учасників.

Інструкції студентам: зібрати 4 кола з 8-ми секторів. Кожне коло відповідає певному відділу спорових рослин. Сектори, що складають коло, повинні нести характеристику, тільки окремого відділу.

Література

1. Освітньо-кваліфікаційна характеристика спеціаліста за спеціальністю 7. 110201 «Фармація». – Київ, 2004 (Робочою групою Міністерства охорони здоров'я України та Міністерства освіти і науки України. Наказ Міністерства охорони здоров'я України № 629 від 29. 07. 2004 р.).
2. Освітньо-кваліфікаційна програма спеціаліста за спеціальністю 7. 110201 «Фармація». – Київ, 2004 (Робочою групою Міністерства охорони здоров'я України та Міністерства освіти і науки України. Наказ Міністерства охорони здоров'я України № 629 від 29. 07. 2004 р.).

Критерії оцінювання: гра на вигравш, хто швидше збере сектори у відповідні кола. Учасники команди, яка виграла, отримують додатковий бал на етапі оцінювання заняття.

Підсумкове обговорення гри є обов'язковим етапом її проведення. Підведення підсумків проходить у два етапи: спочатку викладач проводить аналіз діяльності кожної підгрупи, а потім викладач аналізує гру в цілому. Аналіз діяльності підгруп необхідно починати з позитивних моментів, а потім вказувати на помилки студентів і виправляти їх.

Запропонована гра базується, перш за все, на повному обсязі теоретичних питань теми заняття і проводиться з метою перевірки і закріплення знань, але включення у хід звичайного плану практичного заняття нового елементу сприяло зняттю напруги учасників через включення їх у колективні дії, підкресленню значущості згуртованості групи, формуванню міжособистісних стосунків, підвищенню самооцінки кожного з учасників. Це має, на наш погляд високий позитивний вплив на процес навчання.

Спіраючись на досвід ми вважаємо, що найкращими умовами ефективності гри є:

- теоретична підготовленість студентів з теми;
- психологічна сумісність в підгрупах при грі;
- доброзичливе ставлення студентської групи до викладача;
- відкритість і спрямованість групи на взаємодію;
- розуміння технології проведення гри (структури, етапів, правил,
- критеріїв оцінювання, темпу і т. п.).

Висновки.

1. Студенти з великим інтересом залучаються до процесу гри. При цьому дуже важливим залишається поступовість у застосуванні дидактичної гри як методу навчання.

2. Краще використовувати дидактичні ігри як частину заняття. Застосування ігор, таким чином, не перевантажує студентів, але, в той же час сприяє ефективному засвоєнню навчального матеріалу.

3. Співпраця у малих групах дозволяє залучити до активної роботи з навчальним матеріалом усіх її учасників. Змагальний характер гри підвищує особистий внесок кожного з учасників.

4. Позитивний педагогічний досвід дозволяє рекомендувати використання дидактичних ігор на практичних заняттях з фармацевтичної ботаніки.

3. Особливості організації учбового процесу з фармацевтичної ботаніки в контексті Болонської декларації / Ю. І. Корнієвський, А. Г. Сербін, В. С. Доля [та ін.]. // Запорозький медичний журнал. – 2007. – № 3 (42). – С. 161-164.
4. Семенов В. Г. Динамическая классификационная модель игры / В. Г. Семенов. – М. : Киев, 1984. – 240 с.
5. Haydiye S. Le jeu en classe de langue / S. Haydiye. – М. : Nathan, 2012. – 207 р.

УДК 371. 388-057. 875:615:58

ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ МЕТОДІВ НА ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТТЯХ З ФАРМАЦЕВТИЧНОЇ БОТАНІКИ

Нікітіна О. А., Струменська О. М.

Резюме. Модернізація освіти України згідно Болонського процесу відбувається в контексті особистісно-діяльнісного підходу, що відбивається на організації навчального процесу. У статті запропоновано сценарій застосування дидактичної гри на занятті з фармацевтичної ботаніки. Запропонована гра базується на повному обсязі теоретичних питань і проводиться для перевірки та закріплення знань. Включення в хід звичайного плану практичного заняття нового елемента сприяло зняттю напруги, підвищенню самооцінки кожного з учасників. Це має позитивний вплив на процес навчання.

Ключові слова: фармацевтична ботаніка, гра, сценарій, досвід.

УДК 371. 388-057. 875:615:58

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ МЕТОДОВ НА ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЯХ ПО ФАРМАЦЕВТИЧЕСКОЙ БОТАНИКЕ

Никитина О. А., Струменская Е. Н.

Резюме. Модернизация образования Украины согласно Болонскому процессу происходит в контексте личностно-деятельностного подхода, что отражается на организации учебного процесса. В статье предложен сценарий дидактической игры на занятии по фармацевтической ботанике. Предложенная игра базируется на полном объеме теоретических вопросов и проводится для проверки и закрепления знаний. Включение в ход обычного плана нового элемента способствовало снятию напряжения, повышению самооценки каждого из участников. Это имеет положительное влияние на процесс обучения.

Ключевые слова: фармацевтическая ботаника, игра, сценарий, опыт.

UDC 371. 388-057. 875:615:58

The Use of Gaming Techniques in Practical Classes on Pharmaceutical Botany

Nikitina O. A., Strumenskaya E. N.

Abstract. This article contains information about modern methods of teaching students. The material has an introduction, statement of the problem, the scenario of a class, discuss the results, conclusions and findings. Modernization of education of Ukraine according to the Bologna process occurs in the context of personal and active approach, which is reflected in the organization of educational process. In order to increase motivation for mastering of educational material in the context of the activity approach in pharmaceutical botany course we are implementing active learning methods, namely game. The game is a flexible tool for the improvement of the educational process. Didactic game – is a collective, purposeful learning activities where each member and the team as a whole combined solution of the main problem and orient their behavior to win. Our department has worked some experience using games in the classroom teaching of pharmaceutical botany created didactic materials. This article proposes a scenario and experience in the use of educational games in class on pharmaceutical botany «Higher spore plants Characteristics». The proposed game is based on the full theoretical issues and is conducted to test and reinforce knowledge. In addition to regular class position of individual agents, used in medical practice, students learn the features in the structure and features of Vital Functions representatives of higher spore plants. Tasks game: 1) give characteristics of higher spore plants of various departments; 2) learn the main features of the body structure Mosses, Lycopsids, Horsetail and Pteridophytes who have medical use; 3) learn to identify systematic affiliation of individual representatives of higher spore medicinal plants. Coming two types of didactic materials. All students receive didactic materials. Didactic materials with answers reserves teacher. Explain: all participants have equal rights. Teacher's instructions: a) before the game to explain its rules and regulations; b) observe the game and enter into it, if prolonged discussion, there is a conflict group can not cope with her decision; c) analyze the actions of all participants. Students receive individual instruction. Evaluation criteria: game winning, who quickly perform tasks. Members of the team that won, receiving additional ball on the stage of the evaluation exercise. The final game discussion it is a mandatory step. There are two stages of summarizing: initially teacher conducts an analysis of each subgroup, then teacher analyzes the game overall. Analysis of action of subgroups should begin with the positive aspects, then the teacher points out errors of students and fix them. We rely on the experience and we are confident, The best conditions of efficiency Game is the theoretical training of students on the topic, psychological compatibility in subgroups during the game, friendly attitude of the students to teacher, openness and focus groups to interact, understanding the technology of the game. Inclusion in the ordinary course plan practical classes new item helped relieve stress, improve self-esteem of each participant. This has a positive effect on learning. Students with great interest involved in the process of the game. It is very important to remain gradual application of didactic games, that there is a method of learning. Better use of didactic games as part of the lesson. The use of games, so do not overload students, but at the same time contribute to effective learning. Working in small groups enables involve all participants to actively work with educational material. Competitive nature of the game increases the contribution of each participant. A positive educational experience possible to recommend the use of didactic games at lessons of pharmaceutical botany. At the end of the article is a list of literature.

Keywords: pharmaceutical botany, script, tasks game, explain, didactic materials, experience.

Стаття надійшла 03. 04. 2015 р.